
POWER PLAY
DM 7,80
öS 55,-/sfr 7,80
Lit. 11000/hfl 9,30
sk 190/lfr 190
MAGNA MEDIA
http://www.magnamedia.de
5/97 DAS PC-SPIELE MAGAZIN
C&C 2
Gegenangriff
Missions-Nachschub
für den Megaseller
Wing Commander 5
Das Interview
Chris Roberts Erbe
Rod Nakamoto
packt aus
Formel 1
Pole Position
für Psygnosis?
COMANCHE 3
Die Kampfmaschine
der Zukunft im Testflug
4 391054 207801 05

Krieg und Frieden

Die Spielebranche, schon immer unter dem Beschuß der – oftmals ziemlich uninformiert und einseitig berichtetenden – Massenmedien, jammert regelmäßig über Negativschlagzeilen, die sich gelegentlich so lesen: „10jähriger spielte Brutalo-Game und schlachtete danach die eigene Familie ab“. Etwas gemäßigtere Artikel-Varianten unterstellen Computerspielen eine verblödende Wirkung und attestieren dem Durchschnittsjugendlichen, der zugibt, sich der elektronischen Unterhaltung zu widmen, somit einen IQ-Wert um die 30. Nicht selten taucht zudem das Vorurteil auf, daß durch Computerspiele Kinder, Jugendliche und Erwachsene gleichermaßen ins soziale Abseits gedrängt werden. Immer noch verrennen sich sogenannte Experten in der Meinung, daß das Computerspiel den Konsumenten zum einsamen, dummen Massenmörder mutieren läßt. „Völliger Blödsinn“, schreit die gesammelte Spielebranche und merkt im Eifer des Gefechtes nicht, daß sie den Spielezweiflern und Medienkritikern selbst genügend Munition für die mehr oder minder polemisch geführte Diskussion liefert. Solange es immer noch Programme gibt, die ein ausgeleiertes Spielprinzip nur durch einen extrem hohen Anteil an Pixelblut und möglichst viel Gewalt kaschieren, solange Firmen Anzeigen designen, die einen Pathologen das Fürchten lehren, solange wird es genügend Zündstoff für Spielegegner geben. Statt mit dem erhobenen Zeigefinger auf Institutionen wie die BPjS zu zeigen und von Zensur zu blubbern, sollte sich die Industrie mal den Spiegel vorhalten und fragen, ob sie nicht selbst dazu beigetragen hat, daß Computerspiele – leider immer noch zu oft – ein Schmuddeldasein führen. Nicht daß wir uns falsch verstehen: POWER PLAY wird nicht Programme abwerten, nur weil Gewalt darin vorkommt. Die Wertungsschere schnippelt dann, wenn – wie bei „Blood“ (getestet in dieser Ausgabe) – das Spiel schlecht ist, nicht weil Blut spritzt. Wenn einer unserer Redakteure den Eindruck hat, daß die betreffende Herstellerfirma nur den Spielspaß durch Splatter ersetzt, steht dies außerdem im persönlichen Meinungskasten. Wir haben aber auch den Mut zuzugeben, wenn uns ein Gewaltspiel Spaß macht und stehen auch dafür gerade, daß wir uns gelegentlich, mit stetiger Begeisterung via Netzwerk die digitalen alter Egos zu Pixelmatsch zerblasen.



Untote töten besser: „Exhumed“



„Blood“: Splatter statt Spiel



„Redneck Rampage“: Gewalt im Süden

Euer friedliebendes POWER PLAY Team

Ereignisse des Monats



Michael

...freut sich über die endlich fertiggestellte Küche und erfindet am heimischen Herd täglich neue Pasta-Gerichte, die er dann an der Familie testet.



Sascha

...plant z. Zt. seinen Sommerurlaub und ist sich noch nicht schlüssig, ob es ein Flug nach Thassos (GR) oder eine Moped-Tour an die Côte d'Azur sein wird.



Peter

... war beim Friseur und hat jetzt einen sehr hippen Kurzhaarschnitt. Wundert sich, wen die lieben Kollegen seitdem mit "Playmobil-Mann" meinen.



Knut

...überlegt sehr angestrengt, ob er seinem Sohn zum zweiten Geburtstag ein Nintendo 64 oder einen Steiff-Teddy kauft. Der Preis ist derselbe...



Frank

...chattet fast täglich mit Ex-Blizzard-Lead Designer Ron Millar, muß jedoch über dessen neue Pläne bei Activision noch Stillschweigen bewahren ...



Ulli

... wohnt nicht nur in Franks alter Wohnung, sondern sitzt jetzt auch an dessen altem Arbeitsplatz. Endlich Tageslicht!



Martin

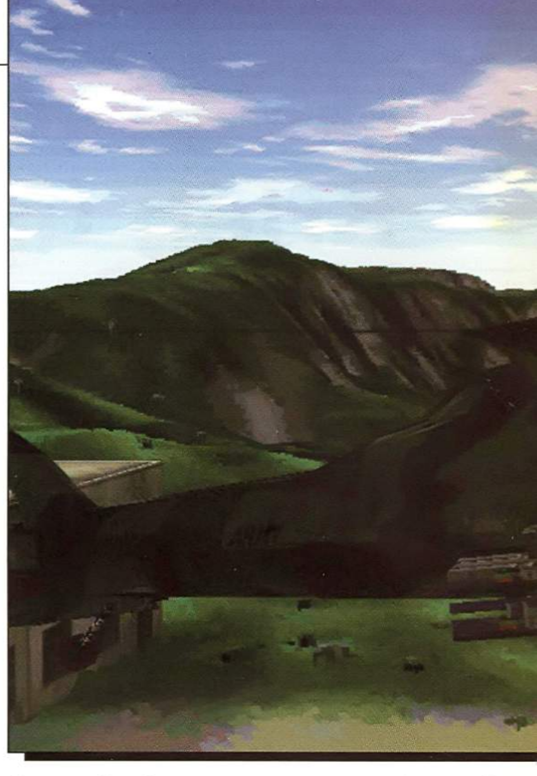
...war in Berlin bei der "Star Wars"-Premiere und nervt die restliche Redaktion nun mit Sprüchen wie "Möge die Macht mit Dir sein!"...



Michael

...machte nach knapp einem Jahr Dauersitzen wieder ein bißchen Sport und holte sich beim Badmintonspielen prompt eine Oberschenkelzerrung...

[news & previews]



Comanche 3 Seite 58



Formel 1 Seite 112

[titelthemen]

[interview]

Comanche 3 - Test, Fakten und Hintergründe S.58

[wettbewerb]



[support]

[special]

[rubriken]



CC 2 Seite 136

[test]

Die wichtigsten

WINDOWS DEMOS

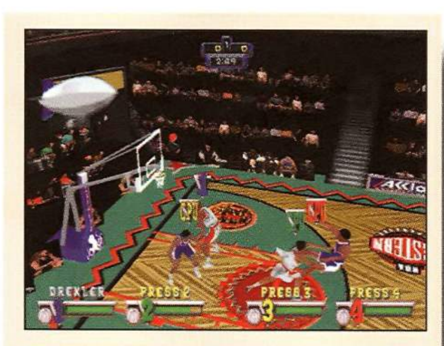


Moto Racer

Leider nicht spielbar, aber wunderschön. Die "Moto Racer"-Demo beeindruckt allein mit der schnellen und vor allem sehr schönen Grafik. Doch ein wenig Interaktion ist auch hier versteckt: Mit den F-Tasten könnt Ihr bestimmte Grafikmodi anwählen und einige Effekte ein- oder ausblenden.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	37 MByte
Sonstiges	Windows 95, Direct X 3.0



NBA Jam Extr.

Acclaims Basketballerei macht dank der neuen 3D-Engine eine optisch aufregende Figur. In den "Jam"-Sessions stehen sich Teams mit nur zwei Spielern gegenüber, wobei Ihr mit oder gegen Eure Kumpels antreten könnt. Basketball-Fans mit Hang zur schnellen Spielweise werden Spaß haben.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	24 MByte
Sonstiges	Windows 95, Direct X 3.0



Comanche 3

Exklusiv bei POWER PLAY: Die selbstablaufende "Comanche 3"-Demo gibt Euch einen optimalen Eindruck über die grafische Leistungsfähigkeit der Engine. Optimal konfigurieren könnt Ihr die Grafik übrigens, in dem Ihr während der Demo "ESC" drückt und im Grafikmenü Auflösung und Detailfülle einstellt.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	16 MByte
Festplatte	10 MByte
Sonstiges	SVGA



Sim Copter

Für jeden, der sich mit der defekten "Sim Copter"-Demo der POWER PLAY CD 3/97 herumärgern mußte, gibt's die dieses Mal garantiert lauffähige Version. Über den 3D-Dächern der "Sim City"-Welt werden Brände gelöscht, Verletzte gerettet oder Unruhen und Staus aufgelöst.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	8 MByte
Festplatte	20 MByte
Sonstiges	Windows 95,. DirectX

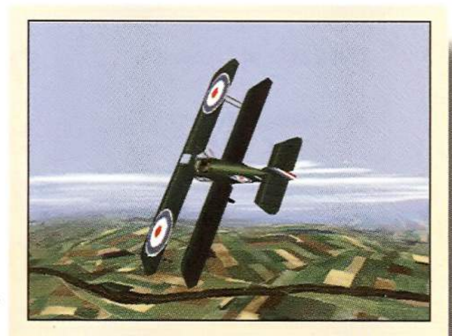


Winter Race

Diese Ski-Simulation "Winter Race 3D" kommt mit einem Direct-3D-Beschleuniger richtig gut in Fahrt. Auf einigen Rechnern kann die Demo nicht korrekt installiert werden. Wechselt dann in das Verzeichnis /DEMOS/WINTER auf der CD und führt unter DOS folgende Zeile aus: "wr3d -d c:\winter\"

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	31 MByte
Sonstiges	DirectX 3.0



Flying Corps

Empires exzellente WW1-Flugsimulation gehört ohne Zweifel zu den besten Simulationen aller Zeiten. Wer die Flugzeuge und Landschaften jedoch in schönem 3D bewundern will, sollte mindestens einen 133er Pentium unter dem Schreibtisch haben. Darunter läßt sich "Flying Corps" nur in VGA gut spielen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	8 MByte
Festplatte	5 MByte
Sonstiges	–

Demos der CD



Earth 2140

Das in Polen produzierte Topware-Echtzeitstrategical "Earth 2140" macht eine überraschend gute Figur. In der Demo könnt Ihr eine Mission spielen und Euch an den tollen Lichteffekten erfreuen. Gesteuert wird das Strategiespiel wie die Verwandten "Command & Conquer" oder "Warcraft 2".

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486DX 4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	17 MByte
Sonstiges	SVGA (VESA)



Theme Hosp.

Bullfrogs "Theme Hospital" ist genau das richtige Hobby, um"Seehofer" zu spielen. Die Demo enthält eine Mission, also ein zu managendes Krankenhaus, und läuft sowohl unter DOS als auch unter Windows 95. Aus dem Windows-Menü könnt Ihr Euch die 95er Version installieren.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	8 MByte
Festplatte	32 MByte
Sonstiges	SVGA, Win95: DirectX



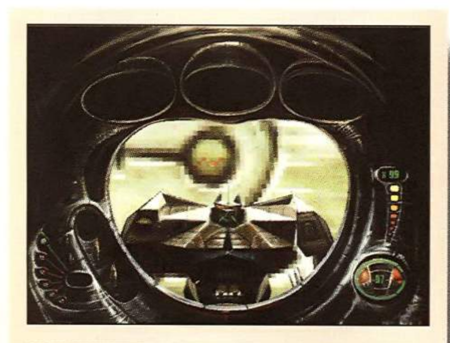
Swing

Gute Denkspiele sind rar, aber trotzdem noch vorhanden. Bestes Beispiel: Software 2000s "Swing". Diese an sich simple Kugelstaplerei hat kurzzeitig unsere gesamte Redaktion lahmgelegt, was nur für die Qualität des Produktes sprechen kann. Auch hier gibt es einen DOS- und einen Windows-95-Installer.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	15 MByte
Sonstiges	SVGA

DOS DEMOS



MDK

Shinys Actionhammer setzt neue Standards. Die (zum Glück) englische Demo verfügt im Gegensatz zur deutschen Verkaufsversion noch über einige Features, die in Deutschland weichen mußten. Die Win95-Variante muß übrigens per Hand aus dem Verzeichnis /DEMOS/MDK gestartet werden (mdkdem95.exe).

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	16 MByte
Festplatte	14 MByte
Sonstiges	SVGA, WIn95:DirectX



Tomb Raider

Die zweite "Tomb Raider"-Demo beginnt an der Stelle, wo die letzte Demo aufhörte. Für uns Grund genug, diese Variante auf CD zu brennen. Sollte es wirklich noch jemanden geben, der sich "Tomb Raider" noch nicht gekauft hat, wird der diesmal von der hübschen Lara garantiert verführt.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	5 MByte
Sonstiges	–



Katharsis

Wie "Earth 2140" stammt auch die Horizontal-Ballerei "Katharsis" aus Polen. In "Defender"-Manier beschützt Ihr unter Wasser ein eigenes U-Boot und sammelt fleißig Extras. In der Shareware-Variante sind Grafik und Sound vom allerfeinsten. Ein Testspiel lohnt sich auf jeden Fall.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	20 MByte
Sonstiges	SVGA

POWER

CD-Inhalt im

Auf diesen Seiten erhaltet Ihr den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 5/97

DOS-Demos

Spielbare Demos	Größe
Earth 2140	17 MB
Flying Corps	5 MB
Katharsis	20 MB
MDK	14 MB
Splitterwelten	3 MB
Swing	40 MB
Theme Hospital	32 MB
Tomb Raider	5 MB

Selfrunning Demos	Größe
Comanche 3	10 MB
Mad TV 2	0 MB

„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe der Demo auf CD

Patches

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. Diesen Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- Age of Sail Patch v1.04
- Warrior II Patch 1.01a
- Broken Sword (englisch)
- Destiny Patch v 1.145
- Diablo v 1.02
- Discworld 2 Patch No. 3
- Gene Machine v1.07
- Mad TV 2 Patch
- Mortal Coil Patch
- Master of Orion 2 v1.3
- Pray for Death v1.1
- Planer 2 v1.40
- Silent Hunter v1.12 (dt.)
- Siedler 2 v1.51
- Sim Copter v1.02
- Star General v1.1
- Star General v 1.1 (WIN95)
- Steel Panthers 2 v1.2
- Su27 for Win95 v1.1 to v1.2
- Tilt Patch v1.01

Pics

Bilder zu Previews:	Stück
• Redneck Rampage	12
• 4x4 Hardcore	38
• Sandwarrior	5
• Hardwar	5
• Extreme Assault	9

Bilder zu Tests:	Stück
• M1A2 Abrams	44
• Batman Forever	8
• Air Warrior 2	11
• Yoda Stories	15
• Vermeer	6
• Scorcher	9
• Titanic	6
• Independence Day	10



DOS-Menü

Leseraktiv

Endlich wieder mit dabei: Die Leseraktiv-Rubrik. Dieses Mal mit sechs von Lesern stammenden Programmen. Unter anderem ein DSA 3 Editor und kleine Spiele, wie "Sokolor", "Labyrinth 3D" oder "Memory". Wenn Ihr auch mit Eurem Programm auf die CD wollt, schickt dieses einfach an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Postfach 1304
85531 Haar b. München

Problemlösung

Im MS-DOS Menü könnt Ihr unter Umständen Probleme mit der Grafikdarstellung bekommen. Eure Karte muß VESA-kompatibel sein und eine Auflösung von 640x480 bei 256 Farben darstellen können. Sollte das Menü nicht auf Anhieb laufen, installiert Euch bitte den mit der Grafikkarte gelieferten VESA-Treiber oder unter Windows den SDD 5.3a (unter /TOOLS/). Nun könnt Ihr aus dem SDD-Verzeichnis den neuesten UNIVBE aufrufen, einen VESA-Treiber der alle gängigen Karten unterstützt.

Info

Habt Ihr mit der *POWER PLAY CD* irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diese Stelle weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch in letzter Not wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

PLAY Überblick





Windows-Menü

WIN-Demos

Spielbare Demos	Größe
NBA Jam Extreme	24 MB*
Acclaims Basketballer endlich in 3D	
Winter Race 3D	31 MB*
Testet Eure D3D-Schnittstelle mit Schnee!	
Space Rocks 3D	5 MB
Nettes Asteroids in zeitgemäßem Outfit	
Sim Copter	20 MB*
Nochmals: Maxis Sim-City-Hubschrauber	

Selfrunning Demos	Größe
Moto Racer	37 MB*
Larry 7 Screensaver	3 MB

*läuft nur unter Windows 95
„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

NEU!

Dieses Mal findet Ihr zwei Windows-Menüs auf der CD. Beim Start entscheidet Ihr Euch für eines in 640x480 oder für das andere in 800x600 mit 24-Bit-Grafiken. **Das erstere ist schneller, das letztere schöner...**

DOS Menü

Win95-Benutzer können direkt aus dem Windows- das DOS-Menü starten. Allerdings laufen diese und einige DOS-Demo dann nicht so sicher und stabil wie unter echtem DOS.

Daten

Nur für Win95: Die Datenbank mit allen Tests von "Power Play". Achtung: Wir empfehlen eine Grafikeinstellung von 800 x 600 Bildpunkten, 16 Bit Farbtiefe und SMALL Fonts.

Online

Wie immer mit dabei: Der T-Online-Decoder aus dem Hause Telekom, der Compuserve WinCIM 3.01 und die Software für AOL v3.0. **Die Zugangsnummer findet Ihr wie immer auf der Hüllen-Rückseite Eurer CD.**

Installation

Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht ihr mindestens einen 486/DX4 mit 8 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte, Festplatte sowie ein 4x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte – das ist aber kaum im Sinne des Erfinders. Wir bieten euch sowohl für DOS als auch für Windows eine Oberfläche mit unterschiedlichem Inhalt!

Windows: Für das Windows-Menü vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **ppwin.exe** starten, die ihr im Hauptverzeichnis der CD findet (z.B. **D:\PPWIN.EXE**). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart! Bitte mit **16-Bit Farbtiefe** oder mehr arbeiten, dann gibts die beste Optik.

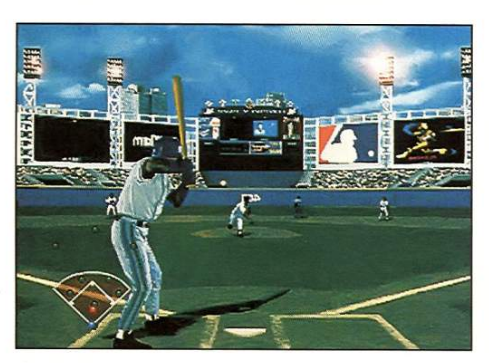
DOS: Etwa die Hälfte der Demos läuft nur unter DOS. Darum haben wir für euch auch ein MS-DOS-Menüsystem geschrieben. Um dieses zu starten, wechselt am DOS-Prompt in den Root Eures CD-Laufwerks (z. B. **D:**) und tippt ganz banal **START** ein. Die **PPDOS.EXE** braucht ihr nicht mehr selbst nach **C:** kopieren. Das erledigt unsere Batch-Datei für euch und löscht die Datei anschließend wieder von der Festplatte. Wieviel Speicher auf eurer Festplatte übrig sein muß, haben wir neben den Demo-Namen vermerkt (im Menü linke Seite!)

Windows 95: Auf Anhieb funktionieren die Windows95-Demos nur, wenn Ihr auch DirectX installiert habt. Installiert diese Erweiterung indem Ihr /TOOLS/DIRECTX/DXSETUP.EXE startet. DOS-Demos solltet Ihr unter DOS starten, nachdem ihr Windows 95 mit gedrückter F8-Taste beim Booten ausgeschaltet habt, oder nachdem ihr Windows 95 mit der Option "Computer im MS-DOS-Modus starten" beendet habt. Ein Versuch, die DOS-Demos unter Win95 laufen zu lassen, ist allerdings auch empfehlenswert, da viele Hersteller auf die Verträglichkeit achten.

Wir überprüfen jede CD sorgfältig auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z.B. "EDIT D:\hilfe.txt" eingeben). Sollte eure CD **physisch defekt** sein, schickt sie bitte mit einem kurzen Brief an die Redaktion (Adresse im Impressum). Wir senden euch dann umgehend eine neue CD.

All-Star Baseball 97

Obwohl Baseball hierzulande nicht sehr verbreitet ist, lieferte Acclaim auch für den teutonischen Raum mit dem Vorgänger "Frank Thomas Big Hurt Baseball" eine solide Simulation des US-Massensports. Diesmal ziert wieder White-Sox-Star Frank Thomas die Schachtel. Alle 28 "Major League"-Teams sowie über 700 Spieler mit ihren realen Eigenschaften wurden eingebaut, die Anzahl der Spielmodi erhöht sich von fünf auf sechs. Zudem ist der Transfer einzelner Sportler zwischen den Mannschaften möglich. Die Steuerung, Hauptkritikpunkt am vorherigen Teil, soll ebenfalls überarbeitet werden. Für Authenzität sorgen weiterhin die von Amerikanern so geliebten Statistiken des Jahres 1996 und Kommentare von Jon Miller, Sprecher bei "ESPN Sunday Night Baseball". Grafisch werden gerenderte 3D-Stadien geboten, bei den Animationen verläßt sich Acclaim abermals auf die Motion-Capture-Technologie, bei der der Namenspatron herhalten mußte. Wie das Programm nun abschneidet, erfahrt Ihr voraussichtlich in der übernächsten Ausgabe. *mash*



Strike für Acclaim? Frank Thomas jedenfalls steht in guter Position

All-Star Baseball 97
Genre: Sportspiel
Hersteller: Acclaim
Erscheinung geplant: Mai 97
Internet: http//www.acclaimnation.com

G-Nome Gewinner

Hier nun die Gewinner des "G-Nome"-Wettbewerbes aus der Ausgabe 3/97.

Ein Nachtsichtgerät bekommt:
Carsten Baumgarten aus Bochum-Wattenscheid

Ein GPS-Gerät haben gewonnen:
Ingo Piechaczek aus Bomlizt
Steffan Willnes aus Ulm
Alexander Wehrkeli aus Mengen

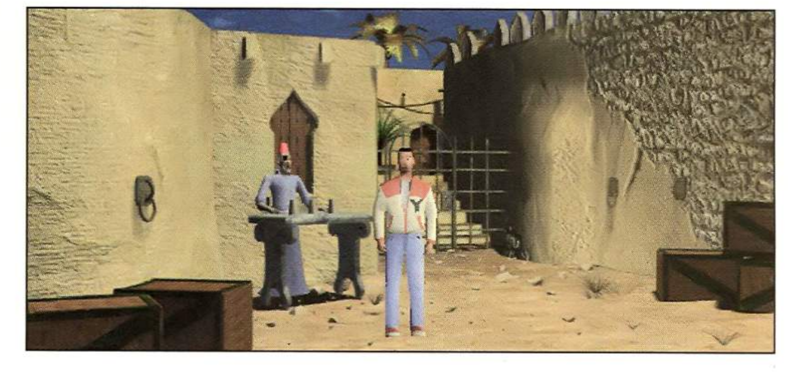
Und ein Klappspaten geht an:
Marcus Emmerich aus Bremen
Bastian Langer aus Bären
René Everhardt aus Krefeld
Marcus Malinen aus Gipt-Obertrick in der Schweiz
Stefan Plankl aus Eichendorf

Allen Gewinnern herzlichen Glückwunsch, wir bedanken uns bei den Firmen Bomico und 7th Level für die Zusammenarbeit. Von letzteren erhalten die neun Glücklichen auch ihre Preise.

Neues von Interplay

Die amerikanische Firma stellt in nächster Zeit zwei weitere Titel vor: Bei "Power Boat" übernehmt Ihr das Steuer eines Rennbootes und dürft gegen den Computer oder ein paar Freunde (per Netzwerk) antreten. Auf neun Strecken auf der ganzen Welt sollt Ihr Euer Können unter Beweis stellen. Dabei stehen Orte von Moskau über New York bis Monaco auf dem Plan, wobei die animierten Hintergründe durchaus Einfluß auf das Renngeschehen haben. So stürzen im "Big Apple" Diebe auf der Flucht ins Wasser, was das Manövrieren mit dem Katameran oder dem Einrumpf-Boot durchaus erschwert.

"Ark of Time" hingegen ist ein Action-Adventure von Koei im Render-Look, bei dem nichts geringeres als das sagenumwobene Atlantis auf dem Spiel steht. Als ein vierköpfiges Forscherteam auf der Jagd nach der mythischen Stadt mit ihrem U-Boot in ein Magnetfeld gerät und verschwindet, macht sich der Verleger Richard Kendall auf die Suche. Dabei besucht er Örtlichkeiten wie die Karibik, Stonehenge oder die Osterinseln; insgesamt wurden 100 Locations implementiert, die in acht Level aufgeteilt sind. Rund 30 Charaktere sind ihm mehr oder weniger behilflich, die über 100 Rätsel zu enträtseln, welche ihn von der Lösung des Abenteuers abhalten. *mash*



Auf seiner Suche nach dem versunkenen Kontinent Atlantis verschlägt es Kendall z.B. in den Orient (Ark of Time)



Mit Höchstgeschwindigkeit durch britische Flüsse (Power Boat)

Power Boot
Genre: Rennspiel
Erscheinung geplant: 3. Quartal 97

Ark of Time
Genre: Action-Adventure
Erscheinung geplant: April 97
Hersteller: Interplay
Internet: httP//www.interplay.com
httP//www.koeigames.com

Berichtigung

Da hat uns wohl die Vorfreude auf das Nintendo 64 einen ganz schönen Streich gespielt, daß wir es im Editorial der PP 4/97 gleich um ganze 100 Mark billiger gemacht haben. Wie war das mit dem Wunsch und dem Vater des Gedankens...? Was nämlich wirklich um 100 Mark preiswerter geworden ist, ist die **Playstation**: Sie wurde von 399 auf **299 Mark** herabgesetzt!

Also nochmal im Klartext: Das Nintendo 64 kostet nach wie vor 399 Mark, wenn Ihr denn irgendwo eines ausfindig machen könnt. Wir bitten, uns den Fehler nachzusehen.



Formula Karts

Der Nachfolger des gut ein Jahr alten "Manic Karts" wird nicht mehr von Virgin, sondern bei Sega veröffentlicht. Nachdem Ihr Euch eins der acht Teams ausgesucht habt, geht es mit einem von acht unterschiedlichen Go-Karts (darunter ein spezielles Sega-Gefährt) auf die Piste. Davon wurden ebenfalls acht in das Programm eingebaut, per Mirror-Mode werden es 16. Auf besonders einfallsreiche Fahrer wartet dann noch eine Geheimstrecke. Vom Vorgänger übernommen wurden die Preisgelder, durch die Ihr Euren kleinen Flitzer etwa mit Reifen und neuen Motoren aufrüsten könnt. Überarbeitet wurde dagegen die Grafik; alle Karts und deren Piloten bestehen nun aus Polygonen. Darüber hinaus läßt sich jetzt die Auflösung auf 1600x1200 (!) Pixel und insgesamt 16,7 Millionen Farben einstellen – vorausgesetzt, Ihr verfügt über die entsprechende Grafikkarte, Monitor und CPU. Habt Ihr auch noch Zugang zu einem Netzwerk, dürfen bis zu acht Fahrer, zwei mehr als bei "Manic Karts", um den Sieg kämpfen. *mash*



Die Bitmap-Grafiken wurden durch Polygone ersetzt (800x600)

Formula Karts
Genre: Rennspiel
Hersteller: Manic Media/Sega
Erscheinung geplant: Juni 97
Internet: http://www.sega.com

ET 6000 günstig

Der gerade unter Spielern aufgrund seiner Leistung anerkannte ET 6000-Chip von Tseng ist das Kernstück dieser Grafikkarte namens "2 the max TrueSpeed 6000 Video" von der Firma EuroMax. Sie erkennt sowohl DDC1- als auch DDC2-Signale und ist PnP-kompatibel. Das mit 4,5 MB MDRAM ausgestattete Board vermag bei einer Auflösung von 1280x1024 Pixeln und einer Bildwiederholrate von 75 Hz 16,7 Millionen Farben darzustellen. Laut Hersteller beträgt die Speicherbandbreite das rund Vierfache von vergleichbaren 64bit-VRAM-Karten. Die Low Cost-Fanatiker unter Euch werden sich besonders über den Preis freuen, denn mit 180 Mark für die voll ausgestattete Variante mit 4,5 MB RAM ist die Karte sehr günstig. *mash*

2 the max TrueSpeed 6000 Video
Hersteller: EuroMax
Preis: 180 Mark (4,5 MB)

Sierra wieder auf Ganovenjagd

Sierra werkelt derzeit an dem Nachfolger zum "Police Quest"-Spin Off "S.W.A.T.". Designerin Susan Frischer versprach schon vorab, keine Videosequenzen zu implementieren, was dem Gameplay des Strategicals zugute kommen dürfte. Als Kommandant eines SWAT-Teams müßt Ihr zunächst Personal rekrutieren und Scharfschützen positionieren, bevor das fünfköpfige Team über eine isometrische Karte in den Einsatz geschickt wird. Beim Kampf gegen Terroristen und Geiselnehmer kommt das gesamte bekannte Instrumentarium zur Verwendung, so z.B. Blendgranaten, Tränengas oder Feuerwaffen. Witzigerweise läßt sich auch die Gegenseite steuern, die dann mit Bomben



Zuweilen sind Hubschrauber recht hilfreich

und Granaten aufwarten. Bis zu acht Leute dürfen den Kampf zwischen Gut und Böse per Netzwerk, Modem oder Internet führen. Eine Hilfe-Funktion unterstützt Euch bei taktischen Entscheidungen, per Mausklick könnt Ihr Euch auch direkt über die Sierra-Homepage mit Spielern verbinden lassen, die ein ähnliches Problem haben und mit Ihnen chatten. Das Windows-95-Programm wird Direct Draw benutzen und auf der Taktik-Karte scrollen und zoomen können; allerdings müssen Hobby-Polizisten noch bis Weihnachten auf diesen Titel warten. *mash*



Auf den Karten in isometrischer Ansicht gibt es gerenderte Figuren zu sehen

S.W.A.T. 2
Genre: Strategiespiel
Hersteller: Sierra
Erscheinung geplant: Weihnachten 97
Internet: http://www.sierra.com

Editor für Rayman

Zum fast eineinhalb Jahre alten Hüpfical aus dem Hause Ubi Soft ist im Sommer ein Editor erhältlich, mit dem Ihr innerhalb der sechs Welten eigene Level basteln könnt. Zunächst wird das Grundgerüst erstellt, dann fügt Ihr mit dem "Editor der Abenteuer" alle aktiven Bestandteile wie Gegner, Extras usw. hinzu. Seid Ihr mit Eurem Werk zufrieden, ladet Ihr es auf die Ubi-Soft-Homepage, wo die besten Kunstwerke zum Down-load bereitstehen. Zusätzlich befinden sich auf der CD 18 weitere Stages, die einige Neuerungen enthalten. So sind u.a. Dinge wie Bonusleben oder die Ausgangsschilder nicht schon zu Beginn vorhanden, sondern müssen erst entdeckt werden. *mash*

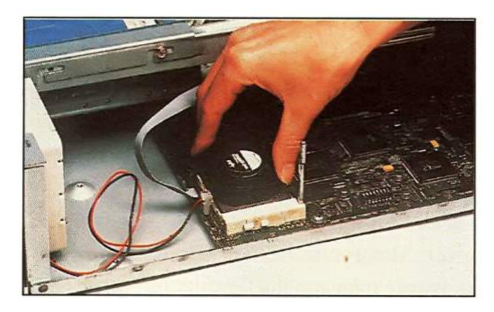
Raymans World
Genre: Jump 'n' Run-Editor
Hersteller: UBI Soft
Erscheinung geplant: Juni 97
Internet: http://www.ubisoft.com

MMX-Overdrive

Nachdem wir in der letzten Ausgabe schon einen MMX-Upgrade vorgestellt haben, berichten wir diesmal über das entsprechende Gegenstück vom Pentium-Hersteller Intel selbst. Dessen OverDrive ist in zwei Varianten erhältlich; einmal wird ein P75-System zu 125 MHz MMX bzw. einen P90 zu 150 MHz aufgerüstet, Besitzer eines Pentium 100 können ihr Gerät auf 166 MHz bringen. Das Kit verfügt neben dem obligatorischen Spannungswandler von 3,3 auf 2,8 Volt zusätzliche Kondensatoren zur Spannungsfilterung und einen passenden Lüfter. Ebenfalls im Lieferumfang enthalten ist das Spiel "Rebel Moon Rising", und wer besonders schnell ist, kann noch eine zweite CD anfordern. Hierbei steht die Wahl z.B. zwischen der Endzeit-Raserei "POD" und dem Actionspiel "Eraser", oder Ihr entscheidet Euch für "Photo Deluxe" von Adobe. *mash*



Bringen Eure Rechner auf 125, 150 oder 166 MHz: Die MMX-OverDrive-Chips



...und so geht's: Einfach aufstecken und anschließen

Pentium OverDrive MMX
Hersteller: Intel
Preis: Von 75/90 MHz auf 125/150 MHz MMX: 649 Mark
Von 100MHz auf 166 MHz MMX: 799 Mark
Internet: http://www.intel.com/procs/overdrive

Kickern mit Gremlin

Zwei Spiele um das runde Leder erwarten Euch demnächst von dem englischen Softwarehaus Gremlin. Die "Actua Soccer Club Edition" basiert auf der gleichen Engine wie das eineinhalb Jahre alte "Actua Soccer" (hier auch bekannt als "ran Soccer"), bietet zum Mid-Price jedoch die 20 Teams sowie die Spieler der britischen Premier League. Motion Capturing sorgt für schöne Animationen, die Highlight eines Matches könnt Ihr Euch aus mehreren Kameraperspektiven nochmals anschauen. Besitzer einer 3D-Beschleunigerkarte mit z.B. dem 3Dfx-Chip freuen sich über Effekte wie Texturenfilterung.

Wer lieber Vereinspräsident als Kapitän sein möchte, wartet auf "Premier Manager 97", den vierten Teil der Serie. Hier gibt es neben den üblichen Features wie Transfermärkte oder Training beispielsweise auch das Einstellen des Teampsychologen. Alle wichtigen europäischen Spieler und Mannschaften samt ihrem Werdegang und Statistiken sind enthalten, mit vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten läßt sich die Simulation auf Euren Geschmack maßschneidern. Mit etwas Glück werden wir Euch in der nächsten Power Play von beiden Programmen einen Test liefern. *mash*



Immer beliebt: Die Statistiken bei Spielende (Actua Soccer Club Edition)



Beim Stadionausbau ist zum Beispiel die Stärke des Flutlichtes festzulegen (Premier Manager 97)

Warcraft-Adventure



Erste Skizzen der Charaktere

Nach dem großen Erfolg der "Warcraft"-Strategiespiele werkelt Blizzard gerade eifrig an einem Adventure, das ebenfalls in Azeroth angesiedelt ist. In der Rolle von Thrall, einem in Sklaverei herangewachsenen jungen Ork, sollt Ihr aus der Gewalt der Menschen flüchten, um die Ork-Horden zu vereinen und zu führen. Sieben Regionen des Landes mit insgesamt über 60 Örtlichkeiten warten darauf, von Euch bereist und entdeckt zu werden. Rund 70 Charaktere bevölkern das Land, die Euch teilweise noch aus "Tides of Darkness" und "Orcs and Humans" bekannt sein dürften. Unter den amerikanischen Synchronsprechern finden sich dazu Namen wie Clancy Brown ("Highlander"). Auch grafisch verspricht Blizzard einiges: Mehr als 50 Künstler arbeiten an den 40 000 Animationsstufen des Spiels. Der zeitlich nach der "Warcraft II"-Mission-CD "Beyond the Dark Portal" angesetzte Windows-95-Titel wird allerdings voraussichtlich erst zu Weihnachten in den Regalen der Geschäfte stehen. *mash*

Warcraft: Lord of the Clans
Genre: Adventure
Hersteller: Blizzard
Erscheinung geplant: Weihnachten 97
Internet: httP//www.blizzard.com

Actua Soccer Club Edition
Genre: Sportspiel
Premier Manager 97
Genre: Wirtschaftssimulation
Erscheinung geplant: April 97
Hersteller: Gremlin Interactive
Internet: http://www.gremlin.co.uk
http://www.softgold.de

Demonworld



Kreaturen des Bösen wie diese riesigen Drachen machen Euch das Leben schwer

Bei diesem Strategical im Fantasy-Ambiente kämpft Ihr als Feldherr Jason Klingor gegen die Heerscharen der Finsternis, genauer gesagt die Bewohner des Reiches Isthak. Das Spiel basiert auf dem gleichnamigen Szenario der deutschen Firma Hobby Products, in dem 45 Gefechte zu schlagen sind. Zwischendurch erhaltet Ihr Spezialaufträge, die nur eine kleine Heldentruppe erledigen kann. Diese steuert Ihr dann einzeln in einer Iso-3D-Ansicht. Im Strategieteil tummeln sich über 100 Einheiten, die mit über 35 000 Phasen in Szene gesetzt wurden. 45 000 Animationsstufen haben die Designer den Einzelaufträgen gegönnt, welche dazu auch noch mit in Echtzeit berechneten Lichteffekten verschönert werden. Die großen Kämpfe finden dann in Wäldern, in der Steppe oder in Eiswüsten statt, wobei sich Euch die Schlachtfelder in Auflösungen von 800x600 bis hin zu 1280x1024 Punkten präsentieren. Per Modem, Netzwerk, Internet oder am gleichen Rechner bekriegen sich auch zwei menschliche Befehlshaber, andernfalls läßt sich die Computer-KI mittels verschiedener Optionen passend regeln. Besitzer von MMX-Prozessoren freuen sich über die Unterstützung von Intels neuer Chip-Generation, aber auch Normalsterbliche werden mit FMVs und 13 CD-Tracks belohnt, die zwei Scheiben füllen. Premiere hat das Windows-95-Spiel dann voraussichtlich im Sommer. *mash*



Die Einzelabenteuer werden in einer isometrischen Ansicht dargestellt

Demonworld
Genre: Strategie
Hersteller: Ikarion
Erscheinung geplant: Juni 97
Internet: http://www.ikarion.com

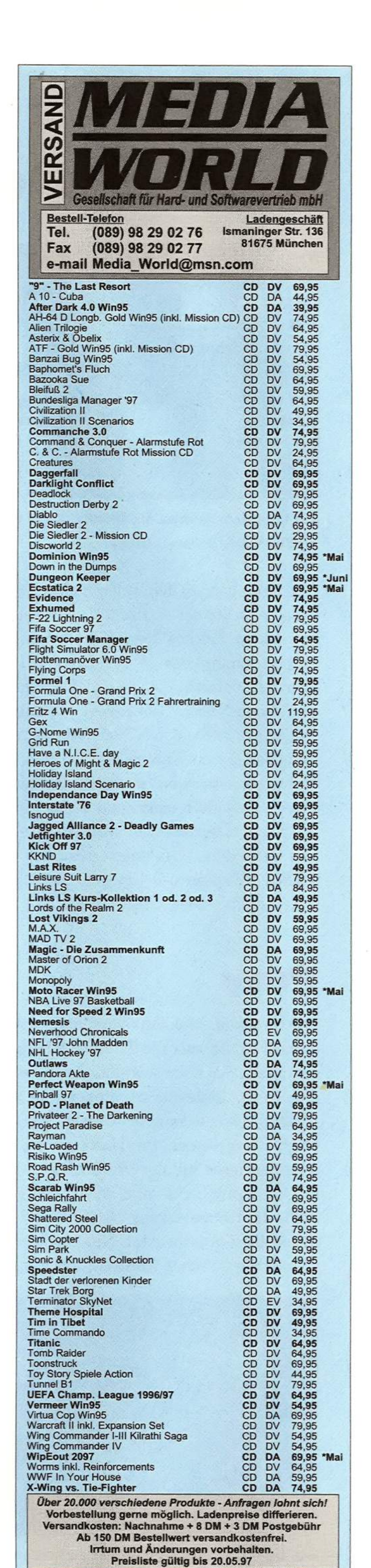
Beasts & Bumpkins

Lord Mildew aus dem schönen Lande Lokyadore ist in diesem Strategiespiel sauer auf seinen König: Dieser hat ihn aus seinem Reich verbannt und dabei noch dessen Immobilien eingesackt. Da der Lord leider nicht der hellste ist, braucht er Eure Hilfe, um wieder zu Ehre und Wohlstand zu gelangen und letztendlich König zu werden. Dazu müssen 30 Missionen erfüllt sein, in denen Ihr mit 25 Zaubersprüchen und normalen Waffen wie griechischem Feuer und Katapulten gegen Eure Gegner vorgeht. Herumstreunende Wölfe, Zombies und andere Bestien machen die Gegend unsicher, weswegen Ihr Ressourcen und die Landwirtschaft im Auge behalten müßt; gleiches gilt für die wechselnden Jahreszeiten. Falls Ihr ein Netzwerk habt, können bis zu vier Adelige um die Krone kämpfen. *mash*

Nachts greifen Dämonen besonders gerne an

Eine funktionierende Landwirtschaft ist essentiell für den Sieg

Beasts & Bumpkins
Genre: Strategie
Hersteller: Worldweaver/Electronic Arts
Erscheinung geplant: August 97
Internet: http://www.ea.com



Multimediale Geschichte



Für Übersicht sorgen die Menüs durch eine Zeitlinie (Der U-Boot Krieg)

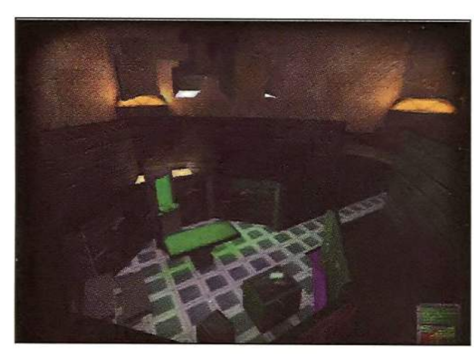
Mit gleich drei Titeln beleuchtet art & play einige Aspekte der Nazizeit. "Die Geheimpolizei des III. Reiches" beschäftigt sich mit den Verbrechen und dem Werdegang der Gestapo in der Nazizeit, "Die Geschichte der Luftwaffe" und "Der U-Boot Krieg" dokumentieren jeweils die beiden Waffengattungen vom Ende des Ersten Weltkrieges bis 1945. Jede der CDs bietet eine knappe Stunde s/w-Videos, die jedoch manchmal etwas willkürlich zusammengeschnitten wurden. Es findet sich dafür aber Wissenswertes über viele wichtige Kapitel des Krieges, das mittels einer Zeitlinie übersichtlich dargestellt wird. Diese sind allerdings nicht immer ganz vollständig, z.B. fehlen Informationen über die Heinkel He-177. Einen guten Bildband über das Thema können die Silberlinge also nicht ersetzen, doch als Ergänzung sind sie durchaus empfehlenswert.

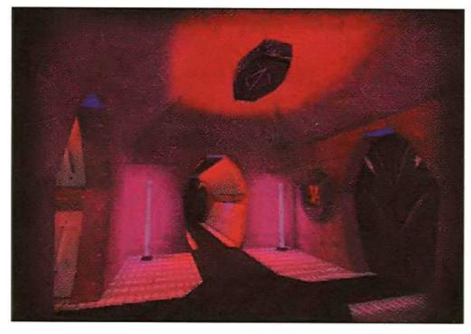
Gleich 10 CD-ROMs umfaßt die "Enzyklopädie des II. Weltkrieges", auf der ebenfalls pro Scheibe rund 55 Minuten Videos enthalten sind. Alle wichtigen Schlachten und politischen Ereignisse werden behandelt, aber auch zur rein kriegstechnischen Seite sind Informationen abrufbar. Diese Serie macht zwar einen etwas besser recherchierten Eindruck als die drei CDs über die deutsche Seite des Krieges, aber auch hier kommen wir zum gleichen Ergebnis. *mash*

Die Geheimpolizei des III. Reiches
Die Geschichte der Luftwaffe
Der U-Boot Krieg
Preis: 50 Mark
Enzyklopädie des II. Weltkrieges
Preis (einzeln): 30 Mark
(alle 10 CDs): 199 Mark
Genre: Infotainment
Hersteller: art & play neue medien GmbH
Internet: http://www.artplay.com

Prey

Für das nächste Jahr planen die Altmeister der 3D-Shooter die Veröffentlichung dieses Titels, der neue Grafikmaßstäbe setzen soll. In der Rolle eines Indianers bekämpft Ihr drei verschiedene Alienrassen, die in 16-Bit-Hintergründen ihr Unwesen treiben. Diese basieren auf der "Portal Technology" (PT), die mit Licht- und Schatteneffekten sowie der Unterstützung von 3Dfx- und Rendition-Karten aufwartet. Natürlich gibt es wieder die üblichen Multiplayer-Optionen,

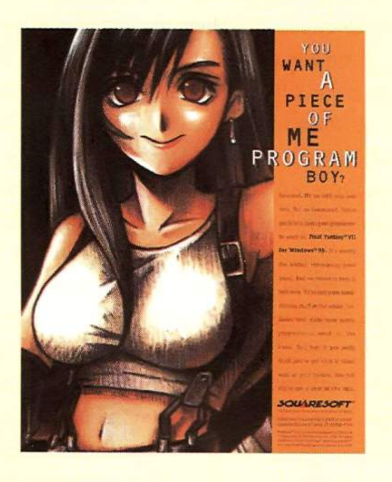

Die Level sind noch gegnerlos, erlauben aber schon einen ersten Eindruck


Schöne Lichteffekte dank Beschleunigerunterstützung, z.B. für 3Dfx-Karten

außerdem wird das Levelerstellungstool "Preditor" ebenfalls mit ausgeliefert. Wann Ihr Euch auf die Beute stürzen könnt, weiß allerdings noch niemand so genau – 1998 wird es aber auf jeden Fall werden. "Wenn es fertig ist" meint jedenfalls George Broussard, Firmenchef von 3D Realms. *mash*

Prey
Genre: Action
Hersteller: 3D Realms
Erscheinung geplant: 1998
Internet: http://www.3drealms.com

Final Fantasy VII für PC



"You want a piece of me program, boy? – Willst Du ein Stück von mir programmieren, Junge?" Mit diesen Worten sucht Squaresoft in einer Anzeige der Februarausgabe des englischen Internet-Magazins "Wired" Programmierer für die PC-Version von "Final Fantasy VII". Nachdem das japanophile Kultrollenspiel am Konsolenmarkt bereits in die siebte Runde geht, soll nun eine Windows-95-Umsetzung erscheinen. Wann dies allerdings sein soll, steht freilich noch in den Sternen. *mash*

Final Fantasy VII
Hersteller: Squaresoft
Erscheinung geplant: unbekannt
Internet:
http://www.squaresoft.com

Henkel geht

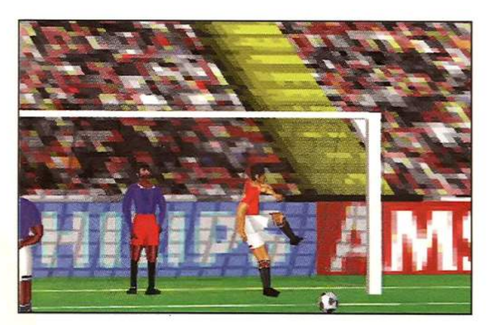
Guido Henkel, einer der Mitbegründer von Attic (bekannt durch die DSA-Rollenspielreihe), verläßt nach fast sieben Jahren sowohl die Firma als auch Deutschland, um in den Vereinigten Staaten sein Glück zu suchen. *mash*


Legt die Gitarre wohl so bald nicht aus der Hand: Guido Henkel



UEFA Champions League 1996/97

Mit diesem von der UEFA lizensierten Programm dürft Ihr die Champions League nachspielen. Alle 16 Mannschaften, z.B. Borussia Dortmund, sind für genauso viele Spieler anwählbar, zusätzlich wurden 32 weitere internationale Teams inkludiert. Wer hier seinen Lieblingsverein immer noch nicht findet, bastelt ihn mittels eines Editors selbst zusammen. Die Spielzeiten reichen von drei bis vollen 90 Minuten, und im Arcade-Modus treten maximal vier menschliche Kicker gleichzeitig an. Außerdem kann mitten im Spiel gespeichert werden. Den Überblick behaltet Ihr durch die frei definierbaren



Der Stürmer hat sich in gute Angriffsposition gespielt, zielt, schießt und...



Tooor!!! Der Keeper schaut ziemlich belämmert aus der Wäsche

Blickwinkel, wobei sechs schon vorgegeben sind. Auch Krisalis benutzt Motion-Capturing, wobei die Bewegungen mit der Hilfe von 40 Abnehmpunkten digitalisiert wurden. Mittels QSound wird räumlicher Klang erzeugt, weiterhin wurde uns die Unterstützung von Grafikkarten mit einem 3Dfx-Chip zugesagt. *mash*

UEFA Champions League
Genre: Sportspiel
Hersteller: Krisalis/Philips Media
Erscheinung geplant: April 97
Internet: http://www.bomico.de
http://www.krisalis.co.uk

Sim Racing

Demnächst veröffentlicht Maxis ein Rennspiel, das in den SimCity-Städten spielt. Dabei halten nicht nur die 50 vorgegebenen Orte als Hintergrund her, sondern Ihr könnt auch durch eigene, mit "SimCity 2000" kreierte Ansiedlungen rasen. Den bis zu acht Asphalt-Piloten stehen mehrere Spielmodi zur Verfügung: Im klassischen Rennen muß so schnell wie möglich von Punkt A nach B gefahren werden. Die Aggressiveren ziehen das Actionspiel vor, in dem die Wagen mit Waffen ausgerüstet sind. Dies läßt sich noch mit einträchtigen Aufträgen aufpeppen. Mit dem Geld könnt Ihr dann bessere Reifen oder Motoren einkaufen. Bis zum Sommer wird dieses ungewöhnliche Windows-95-Programm in den Läden stehen. *mash*

The Streets of SimCity
Genre: Rennspiel
Hersteller: Maxis
Erscheinung geplant: 2. Quartal 97
Internet: http://www.maxis.com

VERMISCHTES

• **Sierra Coktel** bietet diesmal Lernsoftware für Erwachsene an. Für 50 Mark erhaltet Ihr einen Multimedia-Lehrgang zum Thema Windows 95, einen Zwanziger mehr müßt Ihr für die Übungs-CDs zu "Excel 95" und "Word 95" berappen.

• Chris Hülsbecks Soundtrack zum Ocean-Actionspiel **"Tunnel B1"** ist unter der Adresse http://www.vme.de/shop zu erhalten. Auf der 60-Minutenscheibe befinden sich u.a. fünf Tracks, die im Spiel nicht verwendet wurden.

• In der Reihe **Bestseller Games** ist nun für 15 Mark das Ur-"Comanche" von Novalogic erhältlich.

• Bei den **"Sierra Originals"** erhaltet Ihr die Adventures "Torin's Passage" und "King's Quest VII", die jeweils 30 Mark kosten. Außer Budget-Titeln werden weiterhin noch Kompilationen angeboten, als da wären: "Racing Pack '97" (enthält "Indycar Racing II" sowie "Nascar Racing" samt Trackpack) für 60 Mark, das "Action Pack '97" mit "Silent Thunder" und "Earthsiege 2" kostet zwanzig Mark mehr, und 120 Märker müßt Ihr für das "Pinball Pack '97" lockermachen, das "3D Ultra Pinball" und dessen Nachfolger "Creepnight" umfaßt. "Mystery Games" wiederum spricht Freunde von Video-Gruseladventures an und beinhaltet für 130 Mark "Phantasmagoria" und "Gabriel Knight II".

• Demnächst wird zu **"Tomb Raider"** eine Missions-CD mit dem Namen „Unfinished Buisiness" veröffentlicht. Darauf befinden sich zwei Level im Atlantis-Ambiente und einige HiRes-Bilder von Lara. Gerüchten zufolge soll auch ein „Tomb Raider 2"-Demo enthalten sein.

• Auch **Software 2000** bietet in seiner "Classic Line" ältere Spiele für wenig Geld an. 30 Mark kosten jeweils das Strategical "Space Marines" sowie die beiden Adventures "Talisman" und "Archibald Applebrook's Abenteuer".

• Sechs neue Szenarien enthält die **"Holiday Island"-Missions-CD**. Sie kostet 30 Mark und wurde auf die Wünsche der Käufer ausgelegt. So dürft Ihr jetzt in Ostfriesland wirtschaften, außerdem sind zwei Reaggae-Titel als Audiotracks auf der Scheibe abgelegt.

• Eine zweite Patrol Disk zu SSIs U-Boot-Sim **"Silent Hunter"** ist erhältlich. Zwei neue Kampfgebiete mit 15 Aufträgen sind hier zu finden, außerdem könnt Ihr nun eigene Missionen dank eines Editors erstellen. Die deutsche Version wird im Juni herauskommen und 30 Mark kosten.

• Der **Fehlerteufel** hat sich in der letzten Ausgabe eingeschlichen: "Double Trouble" ist von Merit Studios und wird in Deutschland von Topware vertrieben.

• ...weitere aktuelle News findet Ihr auf unserer Homepage **http://www.magnamedia.de/powplay**, auf der täglich aktualisierte Infos im Power Ticker stehen.

CeBit 97

Die weltgrößte Computermesse war für Spieler auch dieses Jahr kaum eine Reise wert. Die wenigen Highlights, die Hannover zu bieten hatte, haben wir hier für Euch zusammengefaßt.

Interact SV 234: Erinnert an die N64-Controller

VideoLogic



Preiswert: VideoLogic GrafixStar 550

Aufbruchsstimmung bei VideoLogic. Ging die erste Runde im Kampf der 3D-Karten eindeutig an 3Dfx, schlagen die Engländer voraussichtlich im Juli mit einer neuen Version ihrer Apocalypse 3D zurück. Die wird dann bereits von der zweiten Generation des PowerVR-Chips von NEC angetrieben, PCX2 genannt. Dieser beherrscht endlich Texturefiltering und ist zudem über 50% schneller als der bisher verwendete PCX1, gleichzeitig aber Pin- und Softwarekompatibel zu seinem Vorgänger. Erste Vorführungen von "Wipeout XL" hinter verschlossenen Türen waren durchaus beeindruckend, Besitzer der jetzigen Apocalypse können mit einem preisgünstigen Upgrade-Angebot inklusive zusätzlicher Spiele rechnen. Ebenfalls interessant: Die VideoLogic GrafixStar 550. Ausgerüstet mit dem brandneuen Cirrus Laguna-Chip, kostet die kombinierte 2D/3D-Karte mit 4MB RDRAM schlappe 250 Mark und soll trotzdem jedes Virge-Board verblasen.

UBI Soft/Guillemot

Zusammen mit dem französischen Multimedia-Anbiter Guillemot (gehören beide zum gleichen Konzern) teilte sich UBI Soft einen Stand. Neben dem ständig umlagerten POD – das außerdem bei fast jedem Grafikkartenhersteller auf mehreren Monitoren lief – war mit "Sean Dundee World Club Football" eine der ganz wenigen Spieleneuhieten zu sehen Im Gegensatz zum hauseigenen "Action Soccer" von 1995 wird diesmal mehr auf den Simulationsaspekt Wert gelegt, was nach erstem Probespielen auch geglückt ist. Der



UBI Soft setzt auf kleine Sprites und die übersichtliche Seitenperspektive



Maxi Sound 64 Home Studio: Ein Vorreiter der neuen 3D-Soundkarten

Anstoß soll am 12. Mai erfolgen. Guillemot präsentierte mit ohrenbetäubenden Vorführungen (die armen Standnachbarn) die die neue Soundkartengeneration "Maxi Sound 64 Home Studio" und "Maxi Sound 64 Gane Theater". Letztere ist speziell für den Spielefreak konzipiert und bietet wie der Kollege einen 4 MB großen Wavetable, echten 4-Kanal 3D-Sound, einen parametrischen 4-Band Equalizer und und und...

Der Test folgt voraussichtlich schon im nächsten Heft.

Interact

Rührig wie immer gab sich Jöllenbeck, der unter anderem den "SV 580 Screen Filter" vorstellte, der für nur knapp 80 Mark alle schädlichen Strahlungen vom Spieler fernhält und deshalb für Dauersitzungen vor dem Monitor wärmstens zu empfehlen ist. Der Filter paßt an alle 14/15-Zoll-Monitore, ein Modell für die immer beliebter werdenden 17-Zöller ist in Vorbereitung. Außerdem interessant war ein Joypad, das sich an das Konzept des N64-Pads anlehnt und sowohl Digital- als auch Analogsteuerung in einem Eingabegerät vereint. Einen Bericht darüber findet ihr in unserem Joystick-Spezial in PP 7/97.

Hercules

Interesse erweckte am Stand von Hercules natürlich die Stingray 128/3D, das erste 2D/3D-Board, das auf den nagelneuen "Voodoo Rush"-Chipsatz von 3Dfx zurückgreift. Dieser entspricht dem bisherigen Vodoo-Chip, wurde aber leicht modifiziert und soll nochmals 5-10% Performancezuwachs aufweisen. Als 2D-Basis dient der neuentwickelte ProMotion AT3D-Chipsatz von Alliance. Ende April dürfen wir mit einem Muster rechnen, das ca. Mitte Mai erhältliche Board wird deshalb höchstwahrscheinlich in Ausgabe 7/97 genau von uns untersucht.

Magix Music Maker

Eine der erfolgreichsten CD-ROMs überhaupt erfährt im Herbst eine gründliche Renovierung. Die Version 3.0 ist ein reines 32-Bit-Programm, erlaubt nunmehr 16 Spuren statt 8, die Integration von MIDI- und AVI-Files und vieles mehr. Zusammen mit 1200 frischen Samples und einem neuen Mixer inklusive 5-Band-Equalizer wird wohl auch Version 3.0 bei einem Schnäppchenpreis von nur 99 Mark zu einem Renner.

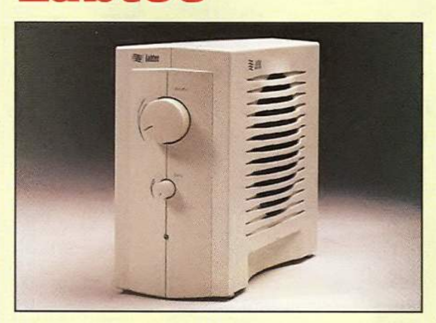
Metronet

Metronet, einer der größten deutschen Internet-Provider, startet Mitte April ein gigantisches Online-Game namens "Netvasion". Die sogenannten DARX wollen mit Hilfe von Computerviren die Weltherrschaft erringen, was eine Gruppe der besten Computerhacker, die FREEX, verhindern soll, indem sie diese Viren unschädlich macht. Ihr könnt Euch für eine von beiden Seiten entscheiden, um innerhalb von 100 Tagen das jeweils gesetzte Ziel zu erreichen. Zusätzliche



Motivation versprechen viele Überraschungspreise im Gesamtwert von 20 000 Mark, die beiden Hauptgewinne gehen an einen Mitspieler des Siegerteams bzw. an den Punktbesten überhaupt. Die benötigte Software ist kostenlos, außer den üblichen Internet- und Telefongebühren fallen auch sonst keine zusätzlichen Abgaben an. Registrieren lassen kann man sich unter: http://www.Metronet.de

Labtec

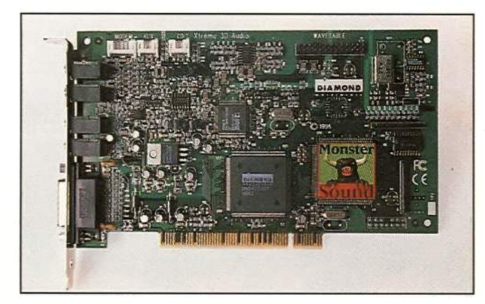


Labtec LCS-2408: Der Subwoofer für 139 Mark paßt an jeden baßschwachen PC-Lautsprecher

Labtec, immerhin deutlicher Marktführer in den USA, will sich mit seinen Produkten nun auch nach Deutschland ausdehnen. Wie das breite Angebot zeigt, stehen die Chancen nicht schlecht: Technisch hochwertige, dabei realtiv preisgünstige und gutklingende Lautsprecher nach typisch amerikanischer Soundphilosophie (fetter Baß- und Grundtonbereich) machten Labtec nicht von ungefähr zum weltweit größten Computerboxen-Hersteller. Damit nicht genug. Mit dem C-370 stellten die Amerikaner ein hochwertiges Kopfhörer-Set vor, das inklusive Mikrofon besonders zukünftige Online-Gamer anspricht. Der Klang hat echte Hifi-Qualität, der Preis mit ca. 170 Mark allerdings auch.

Diamond Multimedia

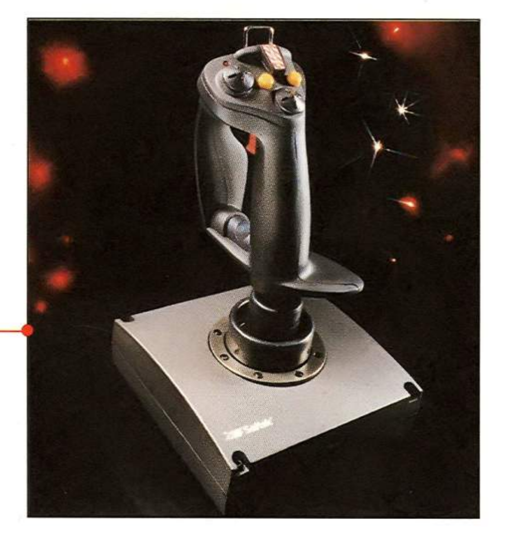
Nach Monstergrafik nun Monstersound: Speziell für die DirectX-APIs entwickelte Diamond einen 3D-Sound-Beschleuniger, mit dem das bei Spielen in den letzten Jahren etwas vernachlässigte Feld Akustik zu neuen Dimensionen geführt werden soll. Mit vier Lautsprechern läßt sich der Klang nicht nur links/rechts und vorne/hinten, sondern auch noch oben/unten positionieren – echter 3D-Sound bisher nicht gekannter Qualität und Intensität ist die Folge. Ob die dank programmierbarem DSP zukunftssichere Karte in der Praxis hält, was die Theorie verspricht, steht hoffentlich in PP 6/97.



Diamond Monster Sound

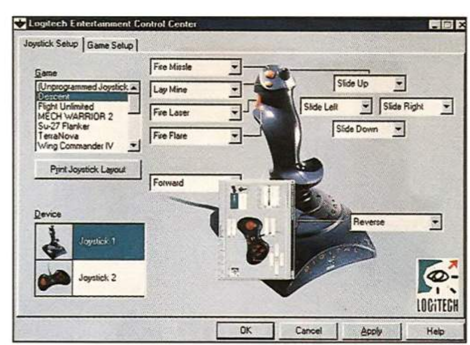
Saitek

Ganz groß in den Joystickmarkt einsteigen will Saitek, mit der Tochter Mephisto Weltmarktführer bei Schachcomputern. Nach dem gelungenen Megapad (Test PP 1/97 Spezial) nimmt man jetzt das Feld der High-End-Flightsticks ins Visier. Das pompöse **"X36"-Jetstick-System** machte dabei einen rundum überzeugenden Eindruck: Sowohl Stick als auch Throttle sind sehr gut verarbeitet, sehen edel aus und ermöglichen bis zu 270 programmierbare Funktionen. Dafür ist ein Komplettpreis von knapp 300 Mark durchaus als günstig anzusehen. Im Herbst folgt dann eine neue Art Peripheriegerät: Das "PC Dash" dient als Tastaturersatz und verteilt die wichtigsten Keyboardkommandos auf von den Herstellern des jeweiligen Spiels selbst produzierte Folien, die selbstverständlich ausgewechselt werden können. Darüber hinaus sollen auch auf verschiedenen Webpages solche "Command Cards" abruf- und ausdruckbar sein, über ein integriertes Windows-Interface kann sich auch jeder selbst seine Befehlskarten zusammenstellen.



Logitech

Marktführer Logitech springt auf den von Microsoft ins Rollen gebrachten Digitalzug auf. Sowohl das "Thunderpad Digital" als auch der "WingMan Extreme Digital" benutzen diese als verschleißarm bekannte Übertragungsmethode, bei der sich der Joystick zudem kaum noch dekalibriert. Weiterer Vorteil: Beide in Rot-Schwarz gehaltenen Modelle – die ihre Vorgänger zum gleichen Preis komplett ersetzen – lassen sich unter einem entsprechenden Windows-Programm bequem programmieren. Zusätzlich bekam das Pad zwei Tasten und der Stick endlich das unverzichtbare Throttle spendiert.



Das WingMan-Konfigurationsprogramm

EROBERN SIE DAS UNIVERSUM!

Stars!

KOMPLETT IN DEUTSCH

von Jeff McBride und Jeff Johnson

empire INTERACTIVE

EIN KOMPLEXES WELTRAUM-ABENTEUER
FÜR EINGEFLEISCHTE STRATEGIE-FANS

im hightech shop begegnen sie einer welt voll
technischer wunder - ein eldorado fur erforschung,
entwicklung, herstellung, verwaltung und vieles mehr!

mittels aller verfügbaren
file-transfer-mechanismen(lan, ftp, bbs, e-mail)
www.sunrise-design.com/sternenbasis51/index.html
www.wrldnet.net/~graztel/subpages/stars.html
www.stc-kg.com



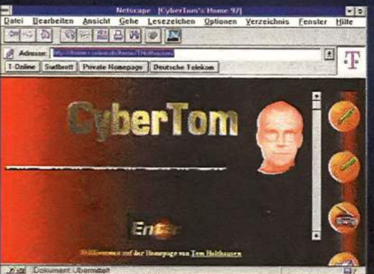


T··Online·

Gratis: Ihr Soforteinstieg inkl. Freieinheiten

Nutzen Sie sofort alle Vorteile von T-Online!

T-Online – der universelle Online-Dienst, der alles kann: Btx, Btx plus, eMail und Internet. Internet jetzt mit bis zur 4facher Geschwindigkeit!!! Mit einem Zugang nutzen Sie alle 4 Services zum Preis von einem!



■ Internet-Zugang mit eigener Homepage!

■ eMails weltweit versenden: offline vorbereiten, online absenden!

■ Bundesweiter Zugang zum günstigen City-Tarif!

■ Wahlweise automatische Gebührenbestätigung für Premiumdienste, eMail und Internet. Das spart Zeit und Geld!!!

■ Online-Shopping: Bequemer Einkaufsbummel – nur einen Mausklick entfernt!



■ Homebanking: Komfortable Kontoführung rund um die Uhr bei über 3.000 Bankinstituten!



■ Über 6.000 deutschsprachige Angebote und über 200 deutschsprachige Diskussionsforen!

■ Übersichtliche Struktur, kein langes Suchen!

■ Und das alles für nur 8,- DM Grundentgelt/Monat!



Und für alle, die noch kein Modem haben: Die Super-Angebote von 1&1!

Sie wollen online gehen und haben noch kein Modem? Nutzen Sie das tolle Angebot von 1&1 und bestellen Sie sich Ihr Profi-Modem zum absoluten Superpreis. Inklusive Komplett-Software und kostenloser Anmeldung zu T-Online. Also: Bestellen, auspacken, einstecken, drauf abfahren!

Inklusive

Komplett-Software für T-Online, Internet, Homebanking und PC-Kommunikation!



Modem Skyconnect 33.600

Highspeed für Online-Freaks. Dank neuester Technologie erreicht dieses Modem rasante 33.600 bit/s und ist so der ideale Partner für Ihren Multimedia-PC!

Für Windows Best.-Nr. 4505 **199,- DM**

Lieferumfang Skyconnect 33.600: ■ Komplettsoftware für Windows auf CD-ROM (Diskettenversion erhältlich gegen 9,60 DM Versandkostenpauschale): T-Online-Software 1.2b, inkl. Netscape Navigator 3.0 und eMail-Software, 1&1-Btx-Tuner, ballOON Telecom Manager Plus ■ Externes Netzteil ■ Serielles Anschlußkabel, ca. 1,50 m ■ N-kodiertes Kabel für Telefondose TAE 3, ca. 2 m ■ Deutsche Installations- und Bedienungsanleitung **Leistungsdaten Skyconnect 33.600:** Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bit/s, mit Datenkompression bis 115.200 bit/s, Datenkompression nach MNP 5 und V.42bis, Fehlerkorrektur nach MNP 1-4 und V.42, Speicher für 4 Telefonnummern, Fax-Funktion: senden, empfangen (Gruppe 3 nach V.29, V.27ter und V.17 mit 14.400 bit/s), mit Voicefunktion über Soundkarte

Gleich mitbestellen: ■ F-auf-NFN-Adapter für Telefondose TAE 1 (12,40 DM) ■ 5-m-TAE-Verlängerungskabel (9,60 DM)

T··Online·

in T-Online auf der Heft-CD!



Whow! CD einlegen und sofort in endlose Online-Welten starten!

Alle, die schon ein Modem haben, brauchen nur die richtige Software und ein Paßwort für den Start ins Online-Vergnügen. Einfach die T-Online-Software von der Heft-CD installieren und die Anmeldung online abschicken.



Ganze 10,- DM Freieinheiten für Ihren Sofort-Einstieg!

→ Inklusive: Gratissoftware!

Die T-Online-Software mit vielen tollen Tools. Absolut kostenlos. Als Vollversion auf der Heft-CD!

→ Inklusive: Soforteinstieg mit Freieinheiten!

Das Grundentgelt für die ersten 10 Tage und die Nutzungsentgelte für T-Online in Höhe von 10,- DM übernimmt 1&1.* Sie starten sofort und zahlen nur die Telefoneinheiten zum günstigen Citytarif.



→ Inklusive: Gratis-Anmeldung für T-Online!

1&1 meldet Sie bei der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom, als Neuteilnehmer an und übernimmt das einmalige Anmeldeentgelt. Sie sparen 50,- DM!

* Nur in Verbindung mit der Anmeldung eines T-Online-Neuanschlusses!





Das 1&1 Info-Telefon: Rund um die Uhr. Zum Nulltarif!

0130/808606



1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur

T··Online· Bestellcoupon für Ihr Modem inklusive Gratis-Software

Ja, ich habe noch keinen Anschluß an T-Online und möchte die vielen Möglichkeiten von Btx, Btx plus, Internet und eMail nutzen! Bitte melden Sie mich kostenlos an (Best.-Nr.: 5051).

Da ich noch kein Modem besitze, bestelle ich zusätzlich ein:

- ❑ **Modem 33.600 für Windows** für nur 199,– DM (Best.-Nr.: 4505)

... und folgendes Zubehör gleich mit:

- ❑ Verlängerungskabel (5 m) für nur 9,60 DM (Best.-Nr.: 1010)
- ❑ TAE-Adapterstecker für die Telefondose für nur 12,40 DM (Best.-Nr.: 1009)

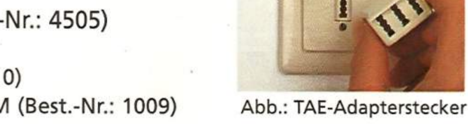


Abb.: TAE-Adapterstecker

Den Gesamtbetrag zzgl. **9,60 DM Versandkosten** bezahle ich:

- ❑ per beigefügtem Scheck
- ❑ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)

Name, Vorname, Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon-Nr. (unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein)

Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet" für nur 2,60 DM pro Monat (bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht).

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom. **An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,- DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt.** Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit bei der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG kündigen.

Datum, Unterschrift

Kennziffer: 002 057 S

Coupon an: 1&1 Direkt GmbH· Elgendorfer Str. 57 · 56410 Montabaur



PP ONLINE

Viel Spaß im Power Play Web-Quarter: Unser Stützpunkt im Internet bietet jeden Tag Neuigkeiten

Power Play WebQuarters

Täglich bietet der "Power Ticker" die aktuellsten Meldungen frisch aus der Spieleszene und spuckt allgemeine Infos, interessante Links sowie Neuerscheinungen und Verspätungen aus. Zudem erhaltet Ihr erste Eindrücke aus der laufenden Testpraxis, Links zu Updates, und gelegentlich plaudern wir auch aus dem Nähkästchen und geben hochgeheime Interna aus dem Redaktionsalltag preis.



Alles weitere erfahrt Ihr direkt vor Ort unter:
http://www.magnamedia.de/powerplay



Das PP-WebQuarter präsentiert sich seit kurzem optisch leicht renoviert



MagnaMedia Homepage

Wer sich nicht nur für Spiele, sondern für Computer allgemein interessiert, dem bietet MagnaMedia-Online täglich brühwarme und akkurat recherchierte Meldungen aus den Bereichen Hard- und Software. Dazu gesellen sich immer wieder Tips & Tricks zu Anwendungsprogrammen und Pannenhilfen bei Problemen mit dem PC. Besonders interessant für Surfer: Der "Link des Tages", mit dem man jeden Tag eine andere spannende, skurrile oder einfach lustige WWW-Site direkt ansteuern kann.
http://www.magnamedia.de



CompuServe & T-Online

Bei aller Freude über unseren "Power Ticker" vernachlässigen wir natürlich nicht die Foren der Online-Dienste: Die Softwarebibliotheken in CompuServe und T-Online sind voll interessanter Download-Angebote, und in den Nachrichtenbereichen diskutieren Mitglieder rund um das Thema Computerspiele. Das Themenangebot reicht von Cheats über technische Probleme bis hin zu Spielstrategien für Klassiker und aktuelle Titel – und natürlich seid Ihr auch zu einem gemütlichen Allerwelts-Plausch herzlich eingeladen.

CompuServe: Go DEUSPIEL und DEUACTION
T-Online: Powerplay#

Power Play Leser-Sites – Nichts als Spiele

Bislang hat sich die Redaktion alleine um die PP-WebQuarters gekümmert, seit kurzem könnt Ihr mitmachen: Wir stellen Eure Leser-Site kostenlos auf unseren Server. Ihr betreut die Seiten zu Eurem ganz persönliches Lieblingsprogramm. Ein Megabyte an Platz steht zu Eurer freien Verfügung. Wir wollen nur eines: Eure Site zu einem ganz bestimmten Spiel – wie die aussieht, bleibt ganz allein Euch überlassen.

Die Leser-Sites sind seit gut einem Monat online, und mittlerweile sind auch schon viele interessante Seiten im PP-WebQuarter zugänglich. Liebhaber klassischer Kultadventures durften sich besonders freuen: Den Anfang machte das Piratenabenteuer "Monkey Island", weitere Seiten zu aktuellen Spielen folgten umgehend. Am 24. März war dann offizielle Eröffnung, und seitdem sind immer neue Sites dazugekommen.

!NEU!

LESER-SITES

Wer mitmachen will: Fragen und Antworten, Beispiele, Webtools, Musterseiten und alles, was man sonst noch braucht, finden sich unter
http://www.magnamedia.de/powplay/leser



Die erste Leser-Site: "Monkey Island" gestern, heute und morgen

Germany.Net - Internet umsonst

Metronet ist nicht mehr der günstigste Internet-Anbieter: **Germany.Net** gab auf der CeBIT bekannt, daß ab April der Zugang zum weltweiten Datennetz völlig kostenlos sein wird. Der Haken an der Sache: Beim Wechseln von einer Website zur nächsten müssen Surfer Werbeunterbrechungen ertragen. Schon seit jeher war der deutsche Teil des Internet bei diesem Provider gebührenfrei ansurfbar, mit dem gesamten WWW wird die Mitgliederzahl von rund 160 000 sicher bald steigen. Zumal die „AdBreaks" schnell aus einem Cache geladen werden und nützliche Informationen (!) enthalten sollen. Außerdem darf der User ungewünschte Werbebotschaften ausblenden. Keine schlechte Idee, wie sich das in der Praxis auswirkt, muß sich aber erst zeigen – unser Redaktionsschluß lag schon vor dem ersten April. Aber einen geschenkten Gaul kann man ja mal antesten.
http://www.germany.net



World Wide Bug

Bugs und Hacker haben das Internet-Leben der letzten Wochen „versüßt". Microsoft mußte den Veröffentlichungstermin für den "Internet Explorer 4.0" verschieben, weil mehrere Sicherheitslücken in Version 3.0 bekannt wurden. Seit Ende März kann man eine Betaversion ziehen, die dann wohl genauso verwanzt ist, wie der Preview Release 2 des "Netscape Communicators". Zwar hat der "Navigator 4.0" (noch?) keine Lücken, aber V3.0 und Shockwave 5 können zum Sicherheitrisiko werden. Microsoft stellte auf seiner Website ein Update zur Verfügung, Netscapes Kommentar war: Die User sollen sich Shockwave 6 und V4.0 besorgen. Selbst Newsserver-Software blieb von den Bug-Wochen nicht verschont: Irgendwelche Schlingel bewiesen, daß sogar das scheinbar sichere Usenet hackbar ist. Außerdem hat der Chaos Computer Club während der CeBIT behauptet, ein dem Club zugespieltes Programm namens Infekt hätte die Website einer Bank gehackt. Sprecher der Geldinstitute dementierten, der CCC meinte man, hätte nachträglich die Homebanking-Software überarbeitet.
http://www.microsoft.com

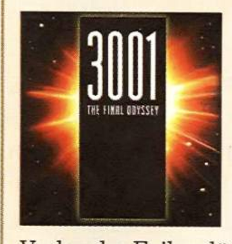
SCHNÄPPCHEN

Dazu paßt es gut, daß ein Germany.Net-User auf seiner Homepage höchst nützliche Infos zusammengestellt hat: Alles, was es irgendwo umsonst gibt, kann man dort abrufen, z.T. sogar mit Link. Zeitungen, Disketten, CDs, Nestle-Naschzeug, Gebißreiniger, Teebeutel,



Videos, Messeeintrittskarten und 0130/08102-Telefonummern warten auf Sparsurfer.
http://www.germany.net/teilnehmer/100.36.472/index.htm

VERMISCHTES AUS DEN NETZEN



• Mein Gott, es ist ja voller Webseiten! Zwei Kapitel von **Arthur C. Clarkes** neustem Science Fiction-Roman 3001" hat der englische Verlag des Exilengländers jetzt ins Internet gestellt. Vor kurzem war Mr. 2001 sogar für Sri Lankas ersten Webcast verantwortlich und hat HALs Geburtstag nachfeiert. Die Übertragung wird noch bis Septmeber ausgestrahlt, zudem ist das Space-Shuttle "Discovery" auf den Website per VRML begehbar.
http://www.randomhouse.com/3001/

• Über 1 000 Surfern gelang es, einen Sierra-Server zu schrotten, als sie gleichzeitig an einem Chat zu **"Quest for Glory 5"** teilnahmen. Weil das neue Adventure von Lori Cole im Netz so liebevoll promotet wird (Work in Progress-Grafiken und -Sounds, guter Newsletter), drücken wir für zukünftige Termine die Daumen. Zumal Sierra einen Spielekassiker verschenkt: Der erste Teil von "Red Baron" kostet nur einen Download. Bis zum Erscheinen des zweiten Teils kann man zudem per VRML 3D-Modelle der fliegenden Kisten bewundern.
http://www.sierra.com/entertainment/qg5/
http://www.sierra.com/free/

• **Atari** Games, Urgestein der Spielebranche, entwickelt Programme für den PC: Wer sich einen ersten Eindruck verschaffen möchte, sollte mal bei den Vätern der Arcade vorbeischauen. Übrigens: Wie viele andere Automatenbauer, setzt auch Atari auf 3D-Grafikkarten mit Voodoo-Technologie.
http://www.atarigames.com

• AOL schickt den **Newsboten** ins Haus: Nach einer Überarbeitung der Nachrichtenbereiche können sich Mitglieder handverlesene Meldungen als eMail schicken lassen. Mit einem ausgefeilten Stichwort-System liest man so nur noch, was auch wirklich interessiert.
Kennwort: NEWSBOTE

• Ubi Soft zeigt sich bei **POD** sehr spendabel: In den nächsten Wochen können PC-Rennsäue neue Strecken und Autos von der Website downloaden.
http://www.ubisoft.de

• Die Frage „Wo ist der nächste **Fastfood-Tempel**" beantwortet der neue deutsche Server von McDonalds. Wer gerade nicht hungrig ist, kann zwischendurch Mini-Spielchen zocken.Nur per eMail bestellen geht (noch) nicht!
http://www.mcdonalds.com

• Nachdem sich **Real Audio** als „streaming" Soundstandard durchsetzt, hat Progressive Networks jetzt auch den Bildern das Laufen bei 28 000 bps beigebracht. Die Grafikqualität der Streifen hält sich allerdings in Grenzen, und die Leitung muß wirklich schnell sein. Immerhin: Starregisseur Spike Lee hat ein paar exklusive Demostreifen abgedreht, und kostenlos ist die Software obendrein.
http://www.real.com

• Veraltete **Fußball-Manager** kann man dank Sportronic jetzt per Hand auf den neusten Stand bringen: Die in Zusammenarbeit mit CompuServe entstandene Datenbank enthält alle Spieldaten seit der Saison 1963/64.



http://sportronic.compuserve.de

EXTREME Luftikus und

Blue Byte rüstet auf: Action in beeindruckender 3D-Grafikengine



Das Modell für die Kirche steht in Heidelberg. Die Uhr liest die Systemzeit aus dem Rechner.



Hat gut lachen: Thomas freut sich über „Extreme Assault"



Großangriff der Aliens in einem engen Canyon



Das detaillierte Missionsbriefing klärt über die Ziele auf

Und das alles ohne teure 3D-Beschleunigerkarten", freut sich **Thomas Friedmann** und steuert seinen schweren Kampfhubschrauber vorsichtig durch das enge Tal, nur um sofort von einem Verband feindlicher Helikopter umringt zu sein. Für den Projektleiter von "Extreme Assault" allerdings kein größeres Problem: Friedmann kennt den Level auswendig. Schließlich hat er ihn mitgestaltet, schon Dutzende Male zur Probe durchflogen und sich in der frühen Betaversion seines Werkes rechtzeitig per Cheatcode "unverwundbar" gemacht. "Extreme Assault" ist das nächste Spiel von Blue Byte. Erst kürzlich hatte die Mülheimer Softwarefirma größeren Erfolg mit dem optisch und spielerisch beeindruckenden "Schleichfahrt". Anders als dieser Unterwassertitel im Endzeit-Szenario, ist "Extreme Assault" allerdings nicht das Programm eines externen Entwicklers, sondern stammt direkt von Blue Byte.

Eine besonders ausgefeilte Rahmenhandlung bietet die actiongeladene Helikopterhatz nicht: Aliens haben sich unbemerkt auf dem Planeten Erde angesiedelt und wollen die Atmosphäre für eigene Zwecke umwandeln. Bei solchen Absichten droht die Menschheit atmungstechnisch auf der Strecke zu bleiben. Und als eines Tages die Bewohner eines kleinen Städtchens verschwinden, steigt der namenlose Held in seinen "Sioux AH-23"-Hubschrauber, läßt den Rotor rotieren und macht sich mit dem Finger am Abzug und ausreichend Kriegsgerät an Bord auf den Weg. Ersatzmunition und -raketen sammelt er in "Descent"-Manier während des Fluges auf. Zahlreiche austauschbare Waffensysteme wie Laserkanonen, Zielsuchraketen oder Smartbombs sollen helfen, Herr der Lage zu werden. Was den Missionsaufbau betrifft, setzt Blue Byte mit "Extreme Assault" eigene Akzente: Das ganze Spiel ist in sechs Hauptlevel unterteilt, die wiederum aus insgesamt etwa 50 Einzelaufgaben bestehen. Diese Aufgaben sind völlig unterschiedlich: Mal muß ein besonders kräftiger Zwischengegner in seine außerirdischen Einzelteile zerlegt werden. Mal genügt es, ein verschlossenes Tor mit einigen Raketen aufzuschießen. Andere Missionen verlangen vom Spieler geschicktes taktisches Vorgehen: Erst muß er fest installierte Geschütztürme wegräumen und dann ganze Horden von feindlichen Raumjägern eliminieren. Teilweise laufen die Missionen unter Zeitdruck ab, etwa wenn ein Konvoi von Lastwagen sein Lager nicht rechtzeitig erreichen darf – für ausreichend Abwechslung ist also gesorgt.

ASSAULT
Bodentruppen

Nur knapp zwei Drittel des Spiels sitzt der hubschraubende Krieger in seiner fliegenden Festung, den Rest bestreitet er in einem hochgerüsteten, supermodernen Panzer vom Typ "T1" und brettert auf stählernen Ketten den grimmigen Außerirdischen entgegen. Zwischendurch wechselt er immer wieder das Vehikel, in der vierten Mission, einer Vulkangegend, verläßt er den Tank sogar überhaupt nicht.
Im Spielverlauf durchquert der Protagonist vielfältigste Landschaften: Befindet er sich zu Beginn noch in wohlvertrauter ländlicher Idylle zwischen Feuerwehrhaus und Kirchturm, erkundet er bald ein verzweigtes Tunnelsystem aus Rohren und Hallen. Kaum hat er die überstanden, rummst er in Tropfsteinhöhlen gegen Stalagmiten, fliegt durch enge Canyons, friert in kalten Eislandschaften, jagt durch versunkene Kultstätten der Inkas und landet schließlich in einer ausgedehnten **Alienfestung**. Dabei setzt "Extreme Assault" auf Action pur: Um nicht vom Geschehen abzulenken, fällt die Steuerung von Heli und Panzer völlig unkompliziert aus und erinnert an Programme wie "Comanche" oder "Armored Fist". Wer mag, kann auch im lokalen Netzwerk spielen. Bis zu vier Kontrahenten bekämpfen sich dann in speziellen Multiplayer-Leveln. Was wir von dem Spiel sehen konnten, machte bereits jetzt einen äußerst interessanten Eindruck. Die Grafikengine ist dank des HiColor-Modus mit rund 6 000 gleichzeitig dargestellten Farben bunter als ein Großteil anderer Programme und lief auch auf einem mittleren Pentium praktisch ruckelfrei. Die Engine ist fertig, und auch die Arbeit an den ersten zwei Missionen war bei Redaktionsschluß vollendet. Das Konzept für die restlichen vier steht weitgehend, allerdings müssen Thomas Friedmann und das "Extreme Assault"-Team sie noch im hauseigenen Leveleditor fertigstellen. Pro Einzelmission ist das eine Arbeit von zwei bis drei Tagen. Ein weiteres Highlight wird die Sounduntermalung: Altmeister Chris Hülsbeck drückt die Tasten und sorgt für bombastische CD-Audiotracks vom Allerfeinsten. Wie es um den Spielspaß steht, wird freilich erst ein gründlicher Test des Programms zeigen können. Klappt alles, müßte der Hubschrauber mit dem Testmuster gegen Ende Mai durch die Redaktionsräume wirbeln. *ste*



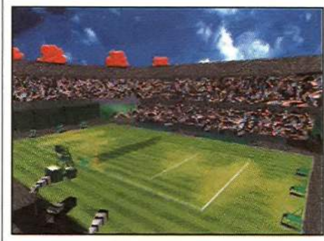
Das Innere der Alienfestung



Insgesamt gibt es rund 20 verschiedene Feinde, von Kampfrobotern bis zu krabbelnden Stahlspinnen

Great Courts 3

Neben "Extreme Assault" arbeitet Blue Byte derzeit auch an "Great Courts 3". Die Sportsimulation – der direkte Vorgänger gilt seit dem Erscheinen vor sechs Jahren immer noch als PC-Tennisreferenz schlechthin – serviert allerdings erst

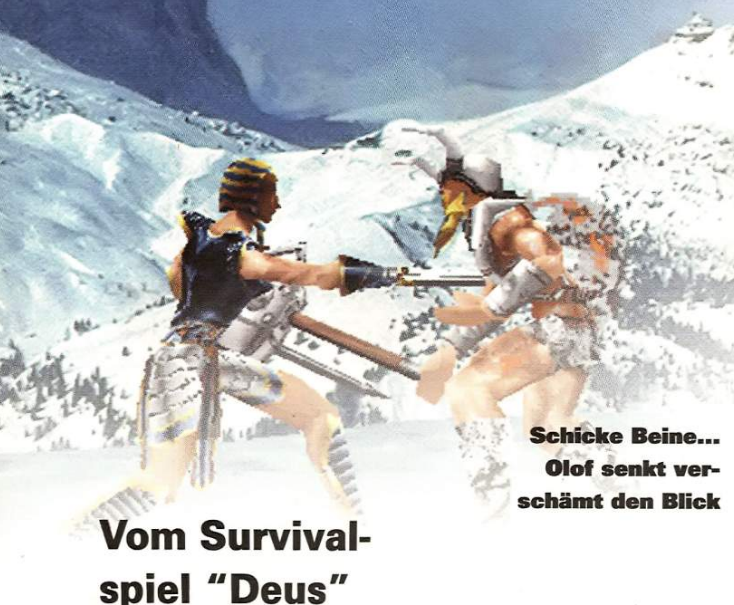




im Herbst den ersten Aufschlag. Alle Stadien orientieren sich grob an weltbekannten Sportstätten wie dem heiligen Rasen von Wembley. Technisch basiert das Programm auf der selben 3D-Engine wie „Extreme Assault".

Extreme Assault
Genre
Action
Hersteller
Blue Byte
Erscheinung geplant
Ende Mai '97

Bilder auf





Schicke Beine... Olof senkt verschämt den Blick

Vom Survivalspiel "Deus" zum technisch aufwendigen Prügler: Silmarils liefern ihren ersten Polygonen-Brecher ab

TIME WARRIORS

Das Intro stellt alle Fighter einzeln vor



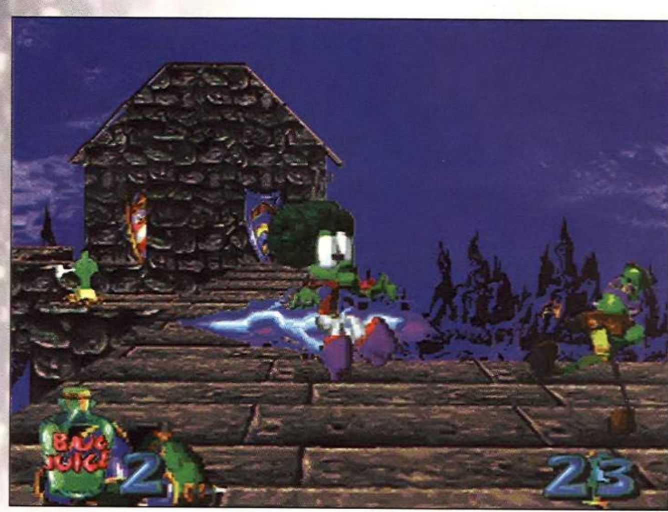
Der obligatorische Auswahlscreen

Time Warriors
Genre
Prügelspiel
Hersteller
Simarils/Vertigo
Erscheinung geplant
Mai '97

Wir schreiben das Jahr 2000. Eine Naturkatastrophe von noch nie gekannten Ausmaßen zerstört große Teile des Lebens auf unserem Planeten. Ohne Technologie und funktionierende politische Systeme entwickelt sich die verbleibende Zivilisation der Erde zurück auf steinzeitliches Niveau. Wie es der Zufall will, erwachen just in diesem Augenblick die unsterblichen Krieger verschiedener Nationen und Zeitabschnitte erneut zum Leben und wollen nun natürlich jeder für sich die Weltherrschaft erobern. Da es zehn Anwärter auf den Thron aber nur einen Sieger geben kann, lassen die Damen und Herren Kämpfer wieder einmal die Fäuste sprechen. Wie es sich für einen modernen Prügler gehört, kommt "Time" mit einer Polygonen-Engine samt freischwebender Kamera daher. Die komplett texturierten Gegner stehen sich wie schon in "Virtua Fighter" oder "Tekken 2" in einem streng begrenzten Ring gegenüber und genießen Bewegungsfreiheit in allen drei Dimensionen. Neben normalen Tritten oder Hieben verfügt jeder Kämpe über eine eigene, für ihn typische Waffe. So benutzt der Wikinger Olof z.B. einen Kriegshammer à la Thor und der Samurai Shodan sein Katana. Natürlich stehen darüber hinaus noch diverse Special-Moves und Magic-Powers bereit, die nicht nur spektakulär aussehen, sondern den Gegner ungleich mehr Hit-Points kosten als Standard-Attacken. "Time Warriors" wird vom französischen Entwicklerteam "Silmarils" produziert, deren letztes Spiel der Robinson-Nachfolger "Deus" war. Das Spiel wird sowohl unter DOS als auch WIN 95 in VGA und SVGA laufen und protzt geradezu mit technischen Finessen. Texture Mapping, Light Sourcing, Schatten- und Transparenzeffekte wurden in die Engine implementiert, und dank 3D-Karten Unterstützung sollen ruckelige Animationen und stockendes Gameplay nun Vergangenheit sein. Schon ab einem P 120 versprechen die Franzosen optimale Performance, im VGA-Mager-Modus soll gar ein DX2 ausreichende Rechnerpower liefern. Neben dem Single-Player-Modus wird auch "Warriors" einen Team-Mode unterstützen, in dem Ihr wie in Iron & Blood (Test in dieser Ausgabe) ein Team von mehreren Kämpfern auf die Beine stellen könnt. *sg*



Die griechische Heimat von Apokles

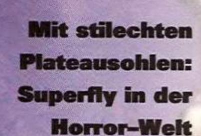


Mit stilechten Plateausohlen: Superfly in der Horror-Welt

BUG TOO!

Insektenplage, die Zweite

Der grüne Käfer ist zurück – und diesmal bringt er zwei Freunde mit



Gerade mal vor einem halben Jahr wurde der Vorgänger von der Sega-Saturn-Konsole für den PC umgesetzt. Nun kündigt sich der zweite Teil an, in dem das kleine Insekt von zwei weiteren Kollegen unterstützt wird. Dies sind sein treues Haustier **Maggot Dog**, eine Kreuzung aus Hund und Wurm, und der gute Freund Superfly, welcher zwar die gleichen Fähigkeiten wie sein Kumpel hat, aber irgendwie noch in den Siebzigern hängt – das beweisen seine Sprüche wie "Funky!" und die Afrofrisur. Zu dritt sorgen sie dafür, daß Bugs Filmkarriere ein Erfolg wird, denn er hat einen Vertrag über sechs Streifen unterzeichnet. Genauso viele Welten sind zu erkunden, die wiederum verhackstückte Namen von Hollywood-Klassikern tragen, beispielsweise "Lawrence of Arachnia", "Cicada Night Fever", "Swatterworld" und "Antennae Day 4". Diesmal teilen sich diese jedoch in 20 Level auf – mehr also als bei "Bug!", dafür haben die Designer sie nicht ganz so umfangreich gestaltet. Daher fällt auch der Schwierigkeitsgrad etwas weniger happig aus. Als weitere Neuheit dürft Ihr jetzt die Unterlevel jeder Welt sofort anwählen. In 18 Bonusstages werden dann Oscars aufgesammelt, ansonsten verleibt Ihr Euch Kristalle ein, die natürlich für die einzelnen Charaktere unterschiedlich aussehen. So glänzen die Klunker für Superfly im alten Disco-Look, Maggot Dog wird gar mit Knochen verwöhnt.

Wie gehabt bewegen sich unsere Helden in einer quasi-3D-Welt, denn sie können nach hinten und vorn gehen. Katapulte und fliegende Plattformen fordern dabei einiges an Geschicklichkeit. Im Vergleich zum Vorgänger sind jetzt mehr freie Flächen vorhanden, bei denen sich die Handlung oft im hinteren Bildschirmdrittel abspielt. Die Gegenspieler wie Amazonenameisen und Venusfliegenfallen beherrschen diesmal komplexere Bewegungsmuster. Das Trio wird mit ihnen durch Auf-den-Kopf-Hüpfen und Spucken fertig, wobei letzteres erst nach dem Einsammeln des entsprechenden Extras möglich ist. Außerdem könnt Ihr Eure Lebensenergie durch Herzen und "Bug Juice" wieder auffüllen, Extra-Leben sind ebenfalls zu ergattern. Mittels des neuen 2-Spieler-Modus messen sich Insektenfreunde miteinander, allerdings nur der Reihe nach. Für die SVGA-Optik und die vorgerenderten Animationen wurden SGis bemüht, Musik und Effekte geraten gewohnt witzig. Bis die Käferschar über Euren Monitor krabbelt, wird es wohl noch bis Ende April dauern. *mash*



Mit diesem Zentauren ist nicht zu spaßen



Gut gebrüllt, Löwe! Im Zirkus bekommt Bug es auch mit Clowns und Gorillas zu tun.

Bug Too!
Genre
Geschicklichkeit
Hersteller
Sega
Erscheinung geplant
April '97



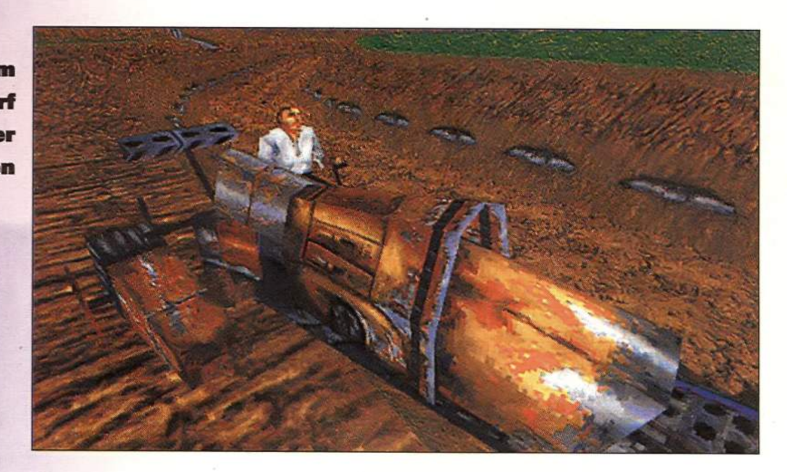
Schnappt nach Knochen anstelle von Kristallen: Maggot Dog





Ubi Soft
Pod
Planet Of Death
+ Multiplayerfähiges Endzeitrennen für bis zu 8 Spieler,
im Netzwerk, über Internet, Modem oder Split-Screen
+ Realistisches Fahrverhalten in Echtzeit 3D-Grafik
+ Eigene Webpage für neue
Fahrzeuge, Rennstrecken, Ghost, ...
www.ubisoft.com
Jetzt im Handel!!!
Windows CD-ROM PC
Vertrieb:
Guillemot
0211/ 33 80 00
© 1997. Ubi Soft Entertainment / Gestaltung: Rene' Wingerath, Monheim am Rhein

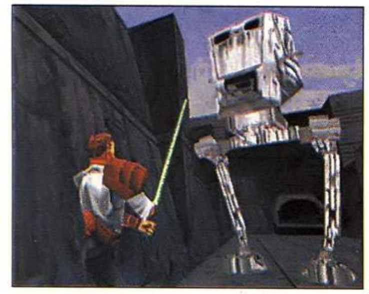




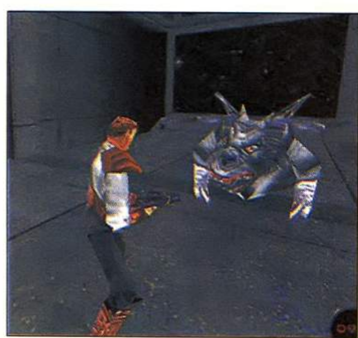
In einem Level darf Kyle Speeder Bike fahren

JEDI KNIGHT

Mit dem Lichtschwert gegen das Imperium: 3D-Shooter im "Star Wars"-Universum



Im Kampf mit einem AT-ST...



... und mit einem garstigen Drachenvieh.

Jedi Knight
Genre
Action
Hersteller
Lucasart
Erscheinung geplant
Ende Mai '97

Luke & Co. sind in jeder Bar der Galaxie bekannt, aber was ist mit dem ganz gewöhnlichen Rebellen, der sich nicht mit Darth Vader höchstselbst, sondern "nur" mit ein paar untergeordneten Schergen herumschlägt? Menschen wie Kyle Katarn etwa: Der steht im Clinch mit einem bösen Jedi namens Jerec. Dieser Jerec ist dabei, sich im geheimnisumwitterten "Tal der Jedi" mit unermeßlichen Kräften auszustatten. Nur Kyle kann ihn davon abhalten, und so wird der Rebell im Laufe der Handlung selbst einer der Jahrtausende alten Ritter und lernt den Umgang mit Lichtschwert und Macht. "Jedi Knight" will mehr als ein reines Actionprogramm sein: Letztlich simuliert es die wichtigsten Aspekte des Jedi-Rittertums. Der ominösen Macht, aus den Filmen bestens bekannt, kommt dabei weit über die spannende Geschichte hinaus eine wichtige Rolle zu: Kyle und der Spieler lernen tatsächlich, mit ihr umzugehen und sie für eigene Zwecke einzusetzen. Nach jeder erfolgreich absolvierten Mission darf man eine bestimmte Punktzahl auf verschiedene Charakterwerte verteilen und in den nächsten Level mitnehmen – Rollenspieler kennen das Verfahren. So lernt man allmählich, sich nicht nur per Laserknarre und Lichtschwert zu verteidigen, sondern kann bei entsprechend ausgebildeten "mächtigen" Fähigkeiten seinem Gegner die Waffe aus der Hand ziehen oder mit Energieblitzen um sich schießen. Einige dieser Möglichkeiten setzt LucasArts nur indirekt um: Statt, wie etwa auf Tatooine, die einfach gestrickten Stormtropper von sich abzulenken, macht man sich im Spiel unsichtbar. Katarn kämpft sich durch bis zu 26 Level. Nach dem 16. gabelt sich die Handlung: Verfällt er der dunklen Seite der Macht, hat er in den letzten fünf Missionen andere Aufgaben denn als treues Mitglied der Rebellion. Trotz der hier gezeigten ScreenShots: In "Jedi Knight" steuert der Spieler seinen Protagonisten vor allem aus der klassischen 1st-Person-Sicht. Nur gelegentlich bekommt man Kyle auch ganz zu sehen, und zwar steuerungsbedingt bei Kämpfen mit dem Lichtschwert – die Wahl der Perspektive bleibt letztlich allerdings stets dem Spieler überlassen. An den letzten Details dieser Duelle arbeiten die Programmierer derzeit noch. Ansonsten präsentiert sich der intergalaktische 3D-Shooter technisch up-to-date: Alle Objekte bestehen komplett aus texturierten Polygonen. Die Handlung erzählen runde 35 Minuten Intro- und Zwischensequenzen. LucasArts bietet Sternenkriegern auch einen Multiplayer-Modus für bis zu acht Teilnehmer. Im Netzwerk kann man sogar erkennen, welche Waffe der Gegner in der Hand hält. Außerdem sieht man an einer leichten Biegung in der Figur, ob sie gerade nach oben oder unten guckt. "Jedi Knight" ist von vornherein als offenes Programm konzipiert: Ähnlich wie bei Titeln von id Software kann man das Spiel um neue Waffen, Gegner, Level oder sonstiges erweitern. Nach derzeitigem Stand hat die Macht Ende Mai ihre Premiere auf dem Computerbildschirm. Sollte die Redaktion bis dahin nicht der dunklen Seite verfallen, gibt's dann natürlich auch einen ausführlichen Test. *ste*



Hier brummen die Laserschwerter!



Gib Dir die TimeShock-Kugel.

Sei hart zu Dir, konzentriert und schnell.
.....Sei einer der Besten.....
Denn nur die 10 Besten fliegen zum Finale nach London.

..Ab Mai in ganz Deutschland, frag' Deinen Händler.
....Pro Pinball TimeShock! Das Sommer-Ereignis '97.

www.kochmedia.com
Tel 089 857 95120

KOCH MEDIA

empire INTERACTIVE

VOODO

Gruseladventure mit

Infogrames entwickelt für eine eher jüngere Zielgruppe eine "Alone In The Dark"-Variation



Kid durchstöbert die vermoderten Kajüten des Geisterschiffes



Ein Blick auf diese Pergamente hilft bei einem Rätsel



Was mögen diese sprechenden Zinnbecher aushecken?



Ein Maximum an Atmosphäre trotz konsequenten Renderns

Kid war eigentlich ein Junge heiteren Gemüts, bis zu jenem Tag, an dem er von seinen Eltern ein Buch über haitianische Legenden geschenkt bekam. Wie sollten sie auch ahnen, daß Ihr aufgeweckter Sprößling bei der Lektüre in eine Traumwelt gesogen würde, in der er bald nicht mehr zwischen Realität und Fiktion unterscheiden konnte. Eine der Geschichten in dem Buch handelt von Baron Samedi, einem schlimmen Finger aus der Voodoo-Mythologie, der die Seelen seiner Opfer raubt, um damit sein Schindluder zu treiben. Nachdem er die Unglücklichen eingelullt hat, entführt er sie auf sein Geisterschiff, um sie zur Insel der verlorenen Seelen zu bringen. Das Eiland soll sich irgendwo nahe einem Küstenstreifen von Haiti befinden, den der düstere Kahn mit seiner unheilbringenden Besatzung aus untoten Matrosen und skelettierten Piraten regelmäßig ansteuert. Obwohl Kid diese Vorstellung angenehm gruselt, kann er sich nicht vorstellen, daß in diesen Schauermärchen auch nur ein Fünkchen Wahrheit steckt. Als ihm die Augen zu brennen beginnen, legt er das Buch unter sein Kopfkissen und schläft ein. Plötzlich findet er sich als Gefangener auf dem Geisterschiff wieder. Er ist nicht alleine, außer ihm harren noch weitere Kinder ihres ungewissen Schicksals. Beim Herum-



In dieser Panoramaansicht wird die Detailverliebtheit der Grafiker deutlich

O KID

grafischer Finesse



Lumpiger Gesell´: Die Matrosen des Schiffes sind Zombies

schnüffeln in den Schiffskajüten erfährt Kid schließlich allerlei über exotische Zauberrituale und erhält die Fähigkeit, sich in einen Voodoo-Avatar zu verwandeln, um die Fallen, Zombies und Ghouls unschädlich zu machen, die sich in allen Winkeln des verwunschenen Seglers finden. Dabei bekommt er unerwartete Hilfe: Der Hausdiener des Barons Samedi, durch Jahrtausende währende Sklavendienste und die Tyrannei seines Herren der Unterwürfigkeit müde geworden, gibt Kid nützliche Tips, wie er das schwimmende Gefängnis von seinem unheiligen Kurs abbringen kann.

Auf den ersten Blick wirkt "Voodoo Kid" wie eine technisch vollendete Variation des wohl auf ewig interessanten "Alone In The Dark"-Spielprinzips. Obwohl eine düstere, bedrückende Stimmung vorherrscht, spielen humorvolle Dialoge eine große Rolle. Die Welt an Bord der alten Galeone wimmelt vor unheimlichen Gegenständen und widerwärtigen Anblicken. Da bestehen beispielsweise Treppen aus Walwirbelsäulen und die als Haustiere der Seebären gehaltenen Papageien lassen sich doch glatt ein Leibgericht aus Kotzegelee und Knochenmehlschwitze munden.

Um die Animationen realistischer erscheinen zu lassen, bedienten sich die Programmierer von "Voodoo Kid" der Motion-Capture-Technik. Besonders auffällig ist die einwandfreie Integration der Spielfigur in die Kulisse, wodurch die Spielszenen wie aus einem Guß wirken. Sämtliche Objekte und Hintergründe sind dreidimensional und wurden vor dem Rendern mit SGI-Workstations bereits als Aquarellzeichnungen erstellt, um vorab überprüfen zu können, ob die gewünschte Stimmung mit der grafischen Gestaltung erreicht wurde. Ursprünglich als reines Kinderspiel konzipiert, bekam das Programm ein extrem einfach zu handhabendes Interface verpaßt, in dem sämtliche Handlungen mittels einfacher Mausklicks zu vollführen sind. Damit auch Spieler fortgeschrittenen Alters gefordert werden, gibt es allerhand Puzzles zu lösen, um in den jeweils nächsten Abschnitt des Spiels gelangen zu können. Bei diesen Aufgaben kommt es auf Eure Logik und Denkfähigkeit an, mit Reflexen alleine werdet Ihr nicht weit kommen. Die wechselnden Kameraeinstellungen der Schauplätze wurden mit Bedacht gewählt, um die düstere aber nicht immer ganz ernst gemeinte Atmosphäre noch zu unterstreichen. *fh*



Logische Rätselspiele im Stil von "The 7th Guest"



Auch auf dem Ausguck lauert der Klabautermann



Das Schiffsbad als gemalte Vorlage (links oben), in der gerenderten Umsetzung (links unten) und das Röhrenrätsel über dem Waschbecken in Vergrößerung (oben)

Voodoo Kid
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Infogrames
Erscheinung geplant
Juni '97



Einmalig!

Offiziell lizenziertes UEFA Champions League Spiel mit allen Original-Clubs und Kickern der Saison 96/97.



Wen kauft Juventus Turin als Nächsten?

Mit dem Mannschafts- und Spielereditor sind Spieler-Transfers ganz leicht durchführbar.

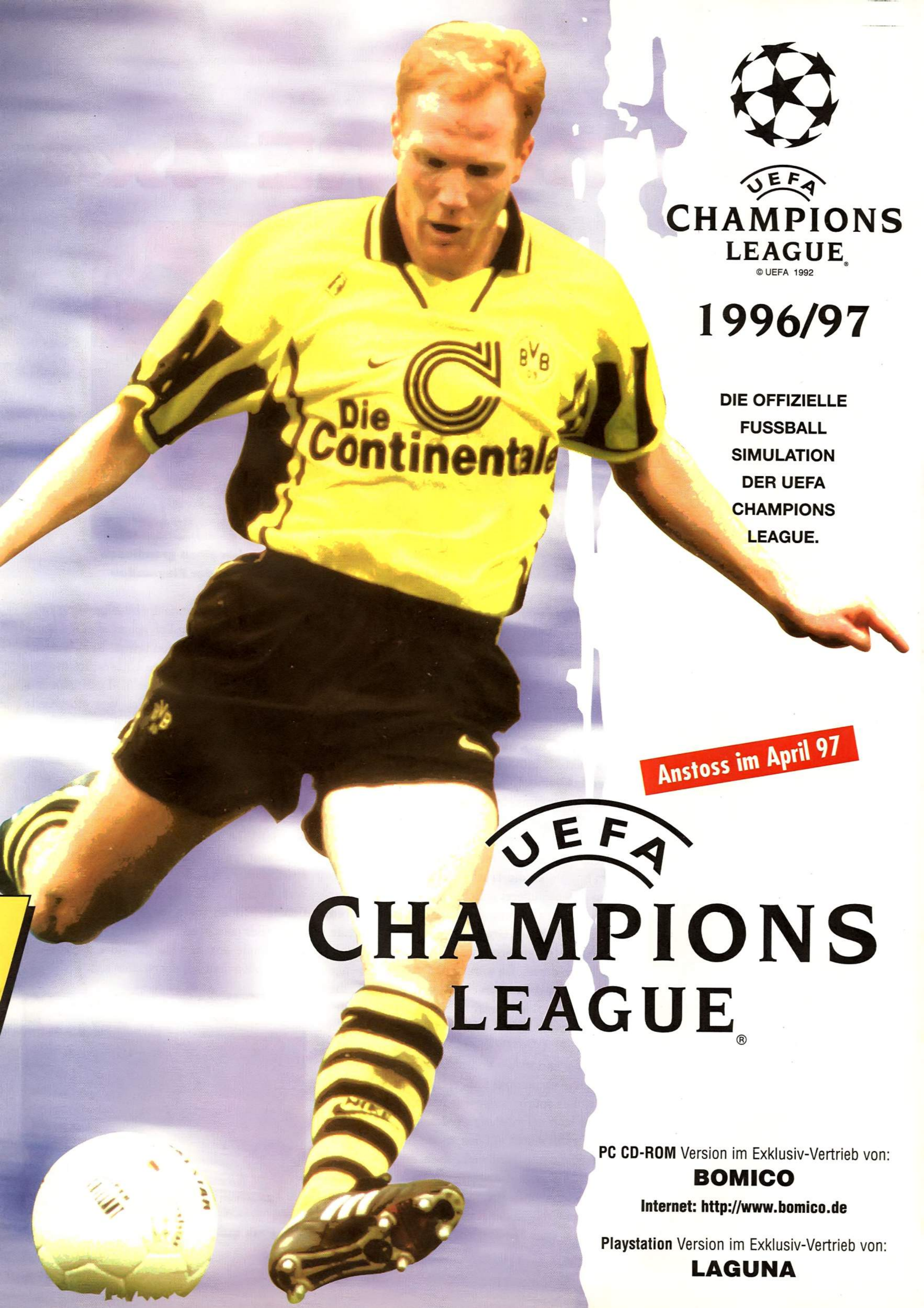
Zu wenig Puste für 90 Minuten Pressing?

Kein Problem, die Taktik der Mannschaften ist jederzeit änderbar.

REIF FÜR DEN CUP!

Das **einzige** offiziell lizenzierte UEFA Champions League Spiel für 1996/97!

Erhältlich für PlayStation und PC CD-ROM. Komplett in Deutsch.


UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE
© UEFA 1992
1996/97
DIE OFFIZIELLE
FUSSBALL
SIMULATION
DER UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE.
Die Continentale
Anstoss im April 97
UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE
PC CD-ROM Version im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
Internet: http://www.bomico.de
Playstation Version im Exklusiv-Vertrieb von:
LAGUNA

HARDCORE 4x4



Die Lavastrecke macht in der 3Dfx-Version einen grandiosen Eindruck und sieht sogar besser aus als auf der Playstation

Rennspiel-spezialist Gremlin lädt ein zum Off-Road-Festival

Egal, ob man in den letzten Monaten auf Betonovalen, Rallypisten oder in Endzeitszenarien seiner Raserleidenschaft frönte, die Qualität der entsprechenden Programme war durchweg erfreulich hoch. Nur Anhänger der bulligen, mit Riesenwalzen bewehrten Pick-Ups mußten bislang mit Microsofts äußerst mäßigem "Monster Truck Madness" vorlieb nehmen. Dieses Vakuum füllt Gremlin demnächst mit "Hardcore 4x4", einer Konsolenumsetzung, die gleich in mehrfacher Hinsicht aus der Masse heraussticht. So müssen sich vor allem all jene umgewöhnen, die bislang bevorzugt mit 350 Sachen über topfebenen Asphalt gebrettert sind. Mehr als 80, 90 km/h schaffen die Trucks auf den brutal buckligen Pisten äußerst selten, teilweise geht es gar nur im Schrittempo voran. Mehrere Faktoren sorgen dafür, daß Gremlins Off-Road-Pisten zum stressigsten gehören, was ein PC-Pilot jemals befahren durfte. Da wäre einmal die extrem enge und verwinkelte Streckenführung selbst, die keine Sekunde Verschnaufpause zuläßt und massenweise Kollisionen mit den Begrenzungen provoziert. Diese Crashes – auch die Konkurrenz ist alles andere als kontaktscheu – verschlechtern das eh nervöse Fahrverhalten der Vehikel nochmals spürbar, was jede harmlose Bodenwelle zur Herausforderung werden läßt.

Die Grafik macht auf den ersten Blick nicht den aufregendsten Eindruck, doch die 3D-Engine gehört mit zum Aufwendigsten, was ein Spiele-PC bislang zu berechnen hatte. Denn während sich ein Großteil der Konkurrenz auf ein ebenes Asphalt- oder Schotterband beschränkt, besteht die Fahrbahn ebenso wie die hügelige Umgebung aus einer Vielzahl von Polygonen, was die Hardware enorm ins Schwitzen bringt. Kein Wunder, daß Gremlin deshalb eine Unterstützung des momentan leistungsfähigsten 3D-Beschleunigers ins Programm implementiert. Wer eine Karte mit dem Voodoo-Chipsatz von 3Dfx sein Eigen nennt, darf sich über gekonnt gefilterte Texturen und hohe Frameraten freuen. Ohne diesen Zusatz hat ein Wald-und-Wiesen-Pentium doch ziemlich mit der Vektorfülle zu kämpfen. Deshalb kann die Auflösung in etlichen Stufen von Normal-VGA bis hin zu 1280x1024 Pixeln der Prozessorpower angepaßt werden; ein P200 brachte aber zumindest in der vorliegenden Vorversion nur bis zu 640x480 Punkten halbwegs flüssige Bilder zustande. Daran arbeiten die Engländer noch genauso wie an neuen Strecken, deren finale Anzahl die sechs Stück der Playstation-Version deutlich übertreffen soll. *mg*



Lediglich als Dekoration dienen die Panzer im Wüstenkurs



Im Schnee ist die Streckenführung oft nur zu erahnen



Der Pulk quält sich einen Anstieg hinauf

Hardcore 4x4
Genre
Rennspiel
Hersteller
Gremlin
Erscheinung geplant
2. Quartal '97
Bilder auf



FUTURE
Einsteiger-Programm

Sicherheit fünffach? Für Einsteiger ganz einfach: FUTURE.

FUTURE, das Einsteiger-Programm, das sind z.B. Unfall-, Haftpflicht-, Hausrat-, Verkehrsrechtsschutz- und Lebensversicherung für 89 Mark im Monat. FUTURE ist flexibel und individuell: so können Sie selbst entscheiden, wieviel Sicherheit Sie wollen. FUTURE ist für alle bis 25: denn wenn Sie ins eigene Leben starten, dann auch ins eigene Risiko. Und FUTURE ist außerdem noch ganz einfach: beim Einsteigen hilft Ihnen schließlich Ihr Allianz Fachmann.

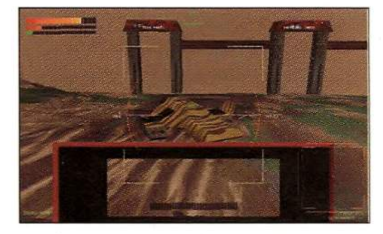
Weitere Informationen unter **0130/112233** oder im Internet http://www.allianz.de. **Hoffentlich Allianz versichert.**




Dieses Mutterschiff hat nicht mehr viel zu lachen

Die Briten bedienen Action-Fans mit oder ohne kaufmännische Ambitionen

Gremlins 3D-WELTEN


Paßt auf, wen Ihr abschießt


Der Gleiter in Bodennähe; im Hintergrund ist eine Monorail zu sehen

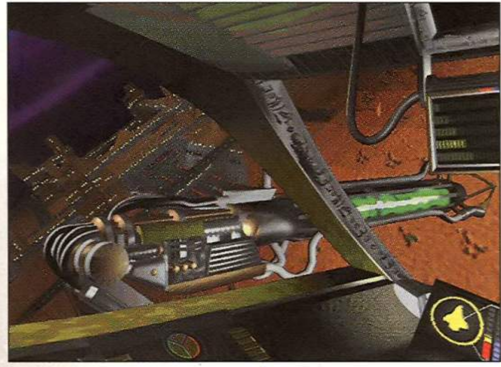
Noch vor Sommeranfang wird das Softwarehaus zwei Titel veröffentlichen, die sich durch ihre 3D-Grafik hervortun. Während "Sandwarriors" ein reines Actionspiel ist, stehen bei "HardWar" eher wirtschaftliche Aspekte im Vordergrund. Aber werfen wir doch am besten einen genaueren Blick auf...

HardWar

Nach 200 Jahren Separation von der Erde sind die Bewohner des Saturnmondes Titan sowohl moralisch als auch durch Inzucht genetisch am Ende. Alle haben nur einen Wunsch: Weg von hier! Ihr habt die Chance dazu, indem Ihr Euer anfänglich mickriges Schiff durch das Annehmen von Aufträgen mit besseren Waffen und Triebwerken aufrüstet oder gleich ein gehobeneres Modell der insgesamt fünf möglichen kauft. Bestehen die Missionen zunächst noch aus Transporten oder Rettungseinsätzen, werden später lukrativere Operationen angeboten, die bis hin zum Mord reichen. Achtet dabei darauf, wem der drei rivalisierenden Gruppen Ihr einen Gefallen tut; dies kann durchaus zum Mißfallen der jeweiligen Gegner sein. Manchmal empfiehlt es sich, anstelle des Gleiters die **Monorail** zu benutzen, die fast alle Gebäude miteinander verbindet. Das Fliegen kostet nämlich Energie, die aus Sonnenlicht gewonnen wird – und die Solarzellen sind gewöhnlich in der Hand lokaler Gangs, die ihre Position vor allem nachts zu ihrem Vorteil nutzen. Summa summarum stehen 30 handlungsfortführende und 20 zusätzliche Aufträge an, die alle nichtlinear aufgebaut sind. Per Netzwerk können zudem bis zu acht Piloten den Titan unsicher machen.

Sandwarriors

Dieses ausgesprochene Ballerspiel besteht aus einer Mischung altägyptischer Mythologie und hypermoderner Technik. Die Dynastien Horus und Set kämpfen beide um das Recht, den Wüstenplaneten Tawy zu besiedeln. In der Person eines einfachen Falkners müßt Ihr hier ebenso mit einem zunächst übel ausgestatteten Schiff Eure Einsätze fliegen; im Gegensatz zu "HardWar" brauchen jedoch die 20 unterschiedlichen Gleiter und 10 verschiedenen Waffen nicht selbst gekauft zu werden, sondern sind mit steigendem Dienstrang verfügbar. Als Staffelkommandant führt Ihr dann letztendlich bis zu 15 Flügelmänner in die Schlacht. In den 30 Aufgaben begegnet der strebsame Falkenmann vielen Bodeneinheiten wie Panzer und Hovercrafts sowie den riesigen, schwer bewaffneten und bewachten Mutterschiffen. Wie schon in der Vergangenheit unterstützt Gremlin 3D-Beschleunigerkarten; von diesen zwei Spielen werden jedenfalls auch z.B. 3Dfx-Versionen erhältlich sein. *mash*


Mit steigendem Rang stehen Euch schlagkräftigere Kanonen zu Verfügung

HardWar
Genre: Action
Erscheinung geplant Mai '97

Sandwarriors
Genre: Action
Erscheinung geplant April '97

Hersteller: Gremlin Interactive

Bilder auf CD



DIE NEUE SPACE-WIRTSCHAFTSSIMULATION FÜR PC AUF CD-ROM
GAZILLONAIRE
Deluxe
Kein interaktiver Spielfilm!
Kein Dolby-Surround-Stereo!
Keine 128bit -Raytracings!
Aber:
Extrem spielbar!
AUCH VON MAGELLAN:
SPLITTERWELTEN
DEMNÄCHST VON MAGELLAN:
ZAPITALISM DELUXE
DIE GALAXIE VON GOGG. DEIN RAUMSCHIFF IST MIT 100-TONNEN LAVALAMPEN BELADEN. VERKAUF' DEINE LADUNG, MACHE COOLEN GEWINN UND VERDIEN' DEINE ERSTE MILLION KUBARS VOR DEINEN KRÖTENGESICHTIGEN, EIDECHSKÖPFIGEN KONKURRENTEN.
KANNST DU DIE WIRTSCHAFTLICHE DOMINANZ IN DER GALAXIS AN DICH REISSEN? O.K., DANN HAST DU, WAS ES BRAUCHT, UM EIN GAZILLIONÄR ZU WERDEN.
Tel: 089-614 50 614
Fax 089-614 50 610
Händleranfragen erwünscht
Magellan INTERTAINMENT
Magellan Intertainment ist ein Label der Magellan Consulting Neue Medien GmbH • Wallbergstr. 5 • 82024 Taufkirchen

IMPERIUM GALACTICA

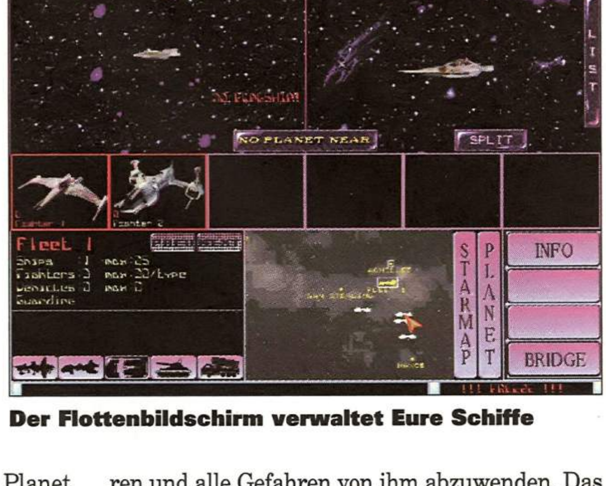
Weltraumstrategie mit "Sim City"-ähnlicher Kolonieverwaltung



Nachtaufnahme: Wechsel der Tageszeit in der Kolonie


Das Erobern einer feindlichen Kolonie durch Eure Panzer

Das dritte Jahrtausend ist eine Zeit der technischen und sozialen Revolutionen für die Menschheit. Trotz globalem Frieden werden die Erdlinge der Überbevölkerung, ihres größten Problems seither, nicht Herr. Eine groß angelegte Kolonisationskampagne beginnt, doch die meisten der bisher aufgefundenen Planeten sind unbewohnbar. Man entwickelt schließlich den Hyperantrieb, legt vorher unvorstellbare Distanzen zurück und entdeckt zahlreiche Welten mit menschenfreundlicher Atmosphäre. Auf Proxima Centauri beginnt sich die ehemalige Bevölkerung der Erde schließlich dauerhaft einzurichten, schon bald wird unser blauer Planet nurmehr Ziel von Pilgerfahrten in die einstige Heimat. Doch der Friede soll nicht von ewiger Dauer sein. Im Jahre 3226 bestimmen durch die rapide Expansion erzeugte Spannungen das Alltagsleben der Kolonisten. Die Führer der einzelnen Gruppierungen sehen sich schließlich nicht mehr in der Lage, das Imperium zusammenzuhalten, alles sieht nach einem galaktischen Krieg aus. Ihr übernehmt die Rolle eines jungen Leutnants, der den Auftrag bekommen hat, den Frieden im Bereich C4 wiederherzustellen. Über ein Video-Mailsystem erhaltet Ihr Eure Aufträge, die Euch immer intensiver mit den Spielfunktionen vertraut machen. Allmählich dient Ihr Euch nach oben, werdet befördert, bekommt Zugang zu neuen Technologien, Waffen und größerer Verantwortung. Mit wachsendem Spielverlauf seid Ihr keine Befehlsempfänger mehr, sondern verfolgt als Admiral nur noch das eine Ziel, das Imperium in seiner bisherigen Form zu bewahren und alle Gefahren von ihm abzuwenden. Das könnt Ihr mittels roher Gewalt, Diplomatie oder Allianzen erreichen, die Wahl der Mittel bleibt ganz Euch überlassen. Sieben Alienrassen und zwei Splitterparteien der Menschen, die "Alliance Of Free Traders" und die "Free Nations Society" machen Euch das Leben nicht gerade leicht. Obendrein gilt es, eine Balance zwischen Kolonie-Management, Expansion, Kriegführung, Forschung und Produktion zu halten. Fangt Ihr auf einem einfachen Destroyer an, führt Euch Eure Laufbahn schon bald auf einen Kreuzer und schließlich auf das gigantische Flaggschiff. Nicht nur die von Euch konfigurierbare Bewaffnung, die Architektur und die von Euch begehbaren Räume dieser Schiffstypen sind verschieden, es stehen ebenfalls auf jedem Raumer neue Optionen und Interaktionsmöglichkeiten mit dem Bordpersonal zur Verfügung.



Der Flottenbildschirm verwaltet Eure Schiffe

Auf einer zoombaren **Sternenkarte** navigiert Ihr durch das All. Bei Feindkontakt wird auf eine taktische Karte umgeschaltet, auf der Ihr in Echtzeit Eure Gegner bekämpft. Das Verwalten der Kolonien geschieht in einer isometrischen Ansicht der Planetenoberfläche, gebaut wird im Stil von "Sim City". Zur Landung auf einer feindlichen Kolonie benötigt Ihr Bodenkampftruppen. Nur Flaggschiffe haben den nötigen Laderaum, diese Panzer und Raketenwerfer zu transportieren. Am Einsatzort finden die Kämpfe in Echtzeit statt.

Die zunächst erscheinende englische Version soll schon bis Ende Mai komplett ins Deutsche übersetzt werden.

fh



Das [illegible] auf der Sternenkarte

Imperium Galactica
Genre
Strategie/Wirtschaft
Hersteller
Digital Reality/GTI
Erscheinung geplant
Mai '97



Von wegen friedliches Landleben: In der Provinz morden Aliens und wüten blutrünstige Agrarwirte

Erst schießen, dann – ääääh, wie heißt das noch mal? 3D-Action von Interplay.

REDNECK RAMPAGE



Feuer frei mit der abgerissenen Laserkanone



Auch der örtliche Sheriff ist ein verkappter Alien



Redneck Rampage
Genre
Action
Hersteller
Interplay
Erscheinung geplant
Mai '97

Bilder auf

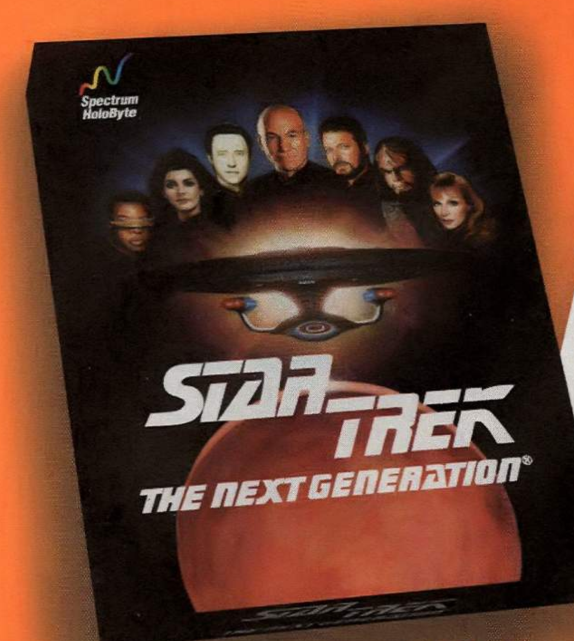
Der Wettbewerb läuft und gerade diesen Monat testen wir mit "Blood" einen heißen Kandidaten, da schickt Interplay überraschend einen Seiteneinsteiger ins Rennen: "Redneck Rampage" hat größte Chancen, 1997 den güllenen Pokal um das "Geschmackloseste Spiel des Jahres" zu gewinnen. Schon der Name läßt hartgesottene Preisrichter und Spieletester aufhorchen: "Rampage" heißt zwar schlicht Aufstand, "Redneck" hingegen ist die wenig liebevolle Bezeichnung der Amerikaner für die Landbewohner des mittleren Westens. Der Begriff meint gewöhnlich eine Mischung aus Hinterwäldler, Reaktionär und weißem Rassisten. Die Story hinter der 3D-Ballerorgie ist mindestens so dämlich wie ihre Protagonisten: Die Brüder Leonard und Bubba vermissen ihr Schwein Bessie. Garstige **Aliens** haben die preisgekrönte Zuchtsau entführt. Wild entschlossen machen sich die beiden auf die Suche und durchkämmen die ländliche Gemeinde Hickston im Staat Arkansas. Sie erforschen Country-Kneipen wie das legendäre "Starky's Bar & Grill", Sägemühlen sowie Truthahnfabriken. Mittlerweile haben die Außerirdischen auch nicht geschlafen und alle Bewohner des Ortes gegen Klone ausgetauscht, die sich auf das grenzdebile Brüderpaar einschießen. Und so geht es in gewohnter 3D-Shootermanier durch 14 Solospielermissionen, bis Leonard und Bubba ihre Bessie wiederhaben und die Provinz gerettet ist. Spezielle Multiplayerkarten gibt's natürlich auch. "Redneck Rampage" bietet makabere Splatterkost der härteren Gangart: So ist die stärkste Waffe eine Laserkanone, die im abgerissenen Arm eines Aliens steckt. Um sie abzufeuern, muß Leonard den außerirdischen Daumen drücken. Neben Revolver, Schrotflinte und AK-47 führen die Brüder Dynamit mit sich oder bewerfen ihre Gegner mit scharf gezackten Stahlblättern aus der Kreissäge, die an Wänden abprallen und alle Umstehenden in akute Lebensgefahr versetzen. Dazu gibt's per Sprachausgabe zynische Kommentare im lokalen US-Dialekt, etwa ein gehässiges "I'm 'a gonna git ya'!", oder "Blow up real good!" nach versehentlicher Explosion der Helden. Die Aufmachung von "Redneck Rampage" wird wieder für lebhafte Diskussionen sorgen. Allerdings: So wenig manche Details nach unbeschwertem Spielspaß klingen, kann das Programm sich qualitativ sehen lassen. Das gilt insbesondere für das Leveldesign. Die mit viel Liebe zum Detail aufgebaute Welt überzeugt zumindest optisch. Ein Großteil der Missionen spielt zwischen Maisfeldern und Kartoffeläckern. Überall flattern Hühner, ständig kommen Moskitos angeflogen und ziehen Gesundheitspunkte ab. Technisch basiert "Redneck Rampage" ebenso wie "Blood" auf einer eingeführten Grafikengine von 3D-Realms und bietet durchgehend SuperVGA. Musikalisch untermalt ein flotter Mix aus Hillbilly, Rock'n'Roll und Countryklängen das Gemetzel, eingespielt von ortsbekannten Bands aus dem wirklichen Mittleren Westen. *ste*



3 x SPIELSPASS zum Preis von einem

Aller guten Spiele sind 3

FUN COMPILATION VOL.1



86% Power Play

PGA EUROPEAN TOUR

EA SPORTS

87% PC Games

FUN

RALLYE RACING 97

SOFTWARE 2000

81% PC Games

3 TOPSELLER DEUTSCHE VOLLVERSION

Grüner Golfplatz, Faszination Weltraum und heiße Kisten vereint in der

FUN COMPILATION VOL.1

GOLFEN - auf europäischen Plätzen gegen Weltklasseprofis!

ENTDECKEN - auf der Enterprise in unbekannten Galaxien!!

FAHREN - über Stock und Stein: rasante Rallyes!!!

AB FEBRUAR IM HANDEL

SOFTWARE 2000

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (1,20 DM pro Minute) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de

PANDEM

Konsolenerprobtes

Konsolen-Erfolg auf dem PC - technisch interessantes Jump´n´Run



Zauberlehrling Nikki durchstöbert sämtliche Winkel der riesigen Fesselballon-Festung



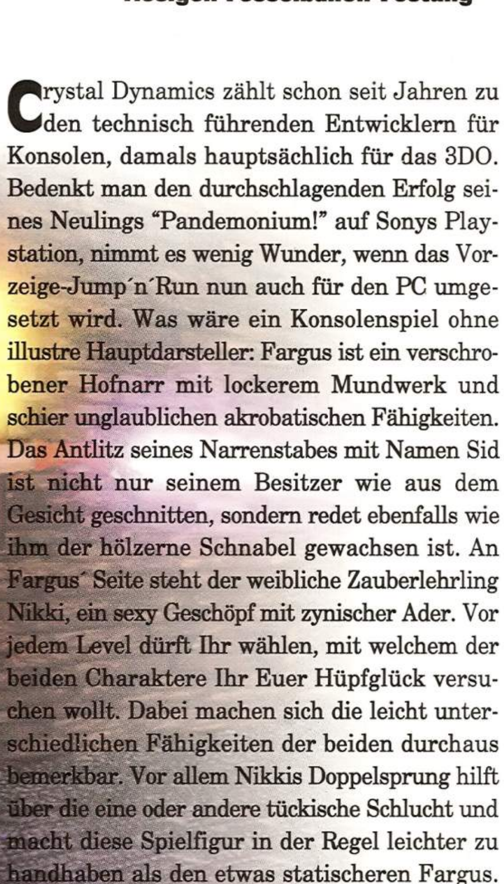
Diese Spinne wird von einem Schrumpfzauber getroffen...



...während bei dieser nur das Darüberhinweghüpfen hilft



Tiefenwirkung: Fargus schwingt sich über Wolken in ungeahnte Höhen hinauf



Crystal Dynamics zählt schon seit Jahren zu den technisch führenden Entwicklern für Konsolen, damals hauptsächlich für das 3DO. Bedenkt man den durchschlagenden Erfolg seines Neulings "Pandemonium!" auf Sonys Playstation, nimmt es wenig Wunder, wenn das Vorzeige-Jump´n´Run nun auch für den PC umgesetzt wird. Was wäre ein Konsolenspiel ohne illustre Hauptdarsteller: Fargus ist ein verschrobener Hofnarr mit lockerem Mundwerk und schier unglaublichen akrobatischen Fähigkeiten. Das Antlitz seines Narrenstabes mit Namen Sid ist nicht nur seinem Besitzer wie aus dem Gesicht geschnitten, sondern redet ebenfalls wie ihm der hölzerne Schnabel gewachsen ist. An Fargus´ Seite steht der weibliche Zauberlehrling Nikki, ein sexy Geschöpf mit zynischer Ader. Vor jedem Level dürft Ihr wählen, mit welchem der beiden Charaktere Ihr Euer Hüpfglück versuchen wollt. Dabei machen sich die leicht unterschiedlichen Fähigkeiten der beiden durchaus bemerkbar. Vor allem Nikkis Doppelsprung hilft über die eine oder andere tückische Schlucht und macht diese Spielfigur in der Regel leichter zu handhaben als den etwas statischeren Fargus.

Beide haben jedoch gewisse Zaubersprüche gemeinsam. Sie können sich situationsbedingt in Lebewesen wie ein Rhinozeros, einen Drachen, einen Frosch oder eine schwer gepanzerte Schildkröte verwandeln.

Bis Ihr den Ausgang aus den phantasievoll angelegten Leveln findet, müßt Ihr mit den zwei quirligen Gestalten allerlei Prüfungen bestehen. Zu verschlossenen Türen muß das Versteck des Schlüssels ausfindig gemacht werden, gähnende Abgründe fordern beherzte Sprünge. Dabei wechseln die Schauplätze dieser Kunststücke mit jedem der 18 Level und führen Euch durch mystische Orte wie kristallglitzernde Höhlen, Zauberwälder mit Riesenpilzen, winddurchflutete Luftschlösser und lavaüberströmte Wüstenlandschaften. Auf Eurer Erkundungsreise, die über morsche Hängebrücken und steile Wendeltreppen hinweg führt, trefft Ihr natürlich auf allerhand Ungeziefer. Feinde wie Spinnen, kon-

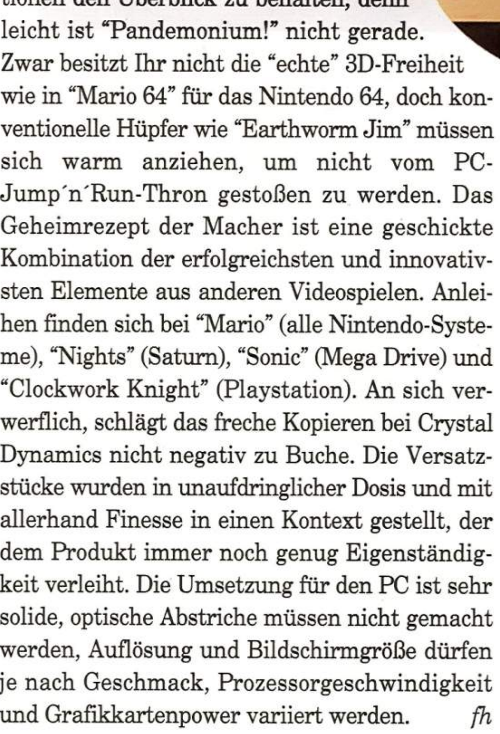
ONIUM!

3D-Jump´n´Run

kurrenzerprobte Pilze und Fabelwesen erledigt Ihr entweder mit einem gewagten Sprung auf deren Kopf oder mit einem Gefrier- oder Schrumpfzauber, der Euch nach dem Aufnehmen von entsprechenden Extras bis zur nächsten Berührung durch einen Feind zur Verfügung steht. Auch sonst birgt die Umwelt von "Pandemonium!" so manche Gefahr. Zunächst friedlich erscheinende Pflanzen spucken unvermittelt giftige Pollen auf Euch, von Steilhängen fallen gigantische Felsbrocken herab, oder es sausen spitze Stalagmiten aus dem Boden empor.

Wer sich Zeit nimmt, findet vielleicht sogar die meisten der zahlreichen Geheimräume, in denen sich natürlich die feinsten Schmankerl wie Extraleben versteckt halten. Zusätzlich gibt es Schutzschilde, Zusatzherzen oder Bonusmultiplikatoren. Falls Ihr es schafft, genügend Goldstücke einzusammeln, dürft Ihr in einem Bonuslevel gewaltig abräumen. Diese weichen mitunter komplett vom übrigen Spieldesign ab, so daß es schon einmal vorkommen kann, daß Ihr Euch als Kugel auf einem überdimensionierten Flippertisch wiederfindet.

Technisch präsentiert sich "Pandemonium!" weit von den traditonellen Jump´n´Runs in 2D entfernt. Dreidimensional und mit von prächtigen Texturen überzogenen Polygonen zieht Euch eine Welt in ihren Bann, die vor allem durch die vielfältigen Betrachtungswinkel und Kamerafahrten



zu gefallen weiß. So gelingt es Euch auch bei den schwierigsten Spielsituationen den Überblick zu behalten, denn leicht ist "Pandemonium!" nicht gerade.

Zwar besitzt Ihr nicht die "echte" 3D-Freiheit wie in "Mario 64" für das Nintendo 64, doch konventionelle Hüpfer wie "Earthworm Jim" müssen sich warm anziehen, um nicht vom PC-Jump´n´Run-Thron gestoßen zu werden. Das Geheimrezept der Macher ist eine geschickte Kombination der erfolgreichsten und innovativsten Elemente aus anderen Videospielen. Anleihen finden sich bei "Mario" (alle Nintendo-Systeme), "Nights" (Saturn), "Sonic" (Mega Drive) und "Clockwork Knight" (Playstation). An sich verwerflich, schlägt das freche Kopieren bei Crystal Dynamics nicht negativ zu Buche. Die Versatzstücke wurden in unaufdringlicher Dosis und mit allerhand Finesse in einen Kontext gestellt, der dem Produkt immer noch genug Eigenständigkeit verleiht. Die Umsetzung für den PC ist sehr solide, optische Abstriche müssen nicht gemacht werden, Auflösung und Bildschirmgröße dürfen je nach Geschmack, Prozessorgeschwindigkeit und Grafikkartenpower variiert werden. *fh*



In der Wüstenwelt: Fargus flieht vor einem rabiaten Dino



Die herrlich animierte Nikki saust über Stock und Stein

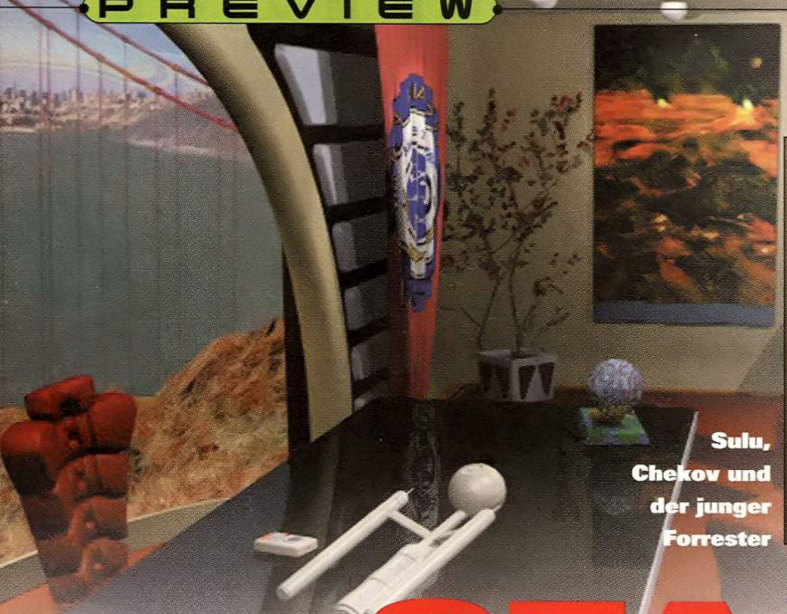
Pandemonium!
Genre
Jump'n'Run
Hersteller
Crystal Dynamics/BMG
Erscheinung geplant
Mai '97

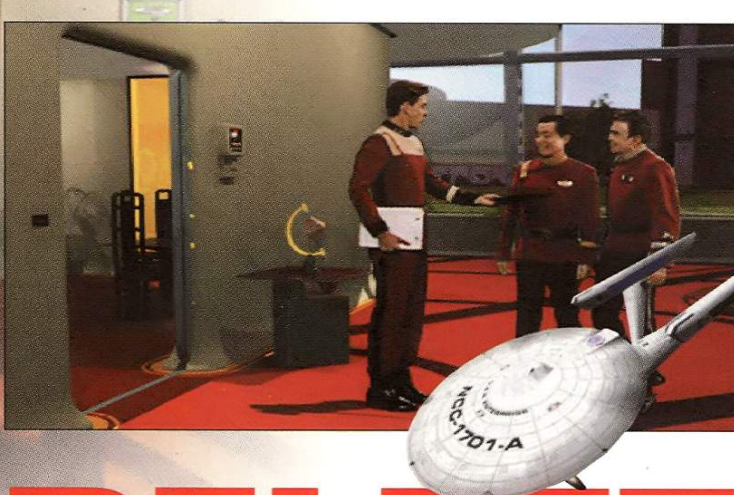


Dieser Endgegner macht Nägel mit Köpfen

In einen Drachen verwandelt, vermögt Ihr einen furiosen Feuerstrahl auszustoßen



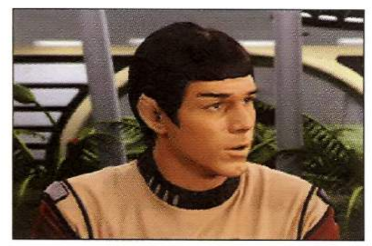




Sulu, Chekov und der junger Forrester

STARFLEET ACADEMY

Abenteuer in der Kadettenanstalt: Interplays intergalaktische Hochschulsimulation wird allmählich fertig



Vertreter fast der ganzen Galaxie wie Vulkanier...



... oder Trill studieren an der föderalen Hochschule

Starfleet Academy
Genre
Actionsimulation
Hersteller
interplay
Erscheinung geplant
April/Mai '97

"Starfleet Academy", die Kadettenanstalt der Föderation, eröffnet demnächst ihre Pforten: Die Simulation im Enterprise-Universum, die den Spieler in die Rolle des jungen **David Forrester** schlüpfen läßt, nähert sich mit Riesenschritten der Vollendung. Inzwischen ist das "Starfleet Academy"-Team bei Interplay damit beschäftigt, das während der Filmaufnahmen in Hollywood geschossene Bildmaterial in die vom Computer berechneten Hintergründe einzubauen. Was wir von ersten Szenen sehen konnten, war fast schon perfekt: Wo sonst normalerweise Videos im Interlaced-Modus mit häßlichen Halbzeilenbildern vorherrschen, bietet "Starfleet Academy" beinahe erstklassige Bildqualität. Obwohl die Zwischensequenzen auf 256 Farben heruntergerechnet wurden, gibt es nur sehr vereinzelt kleine Unschärfen oder Verfälschungen. Trekker können sich also schon auf neues Filmmaterial freuen, das sich nicht allzusehr vom gewohnten Standard unterscheidet. In vielen Szenen spielen neben Forrester auch andere Kadetten eine Rolle: Die Studenten stammen aus der ganzen Föderation. So trifft man auf Vertreter der Klingonen oder Vulkanier. Sogar in den Fernsehserien verhältnismäßig spät eingeführte Völker wie die **Trill**, deren bekannteste Repräsentantin Dax aus "Deep Space 9" ist, tummeln sich in den Gängen der Hochschule. All die Studenten besuchen die Hörsäle und Simulationsräume der angeblich besten Universität des bekannten Weltalls. Abends geht's dann etwas gemütlicher zu, und die Kadetten vergnügen sich in der hauseigenen Bar. Auch über den Einsatz der drei berühmten "StarTrek"-Haudegen konnten wir inzwischen mehr erfahren. So ist Sulu (George Takei) der Hauptverantwortliche für die Kadetten und zeigt, wie sich die Raumschiffe vom Shuttle bis zum riesigen Kreuzer fliegen. Er erklärt die Feinheiten beim Weltraumkampf, erläutert diverse Kampfstrategien und -taktiken sowie neue Manöver. Außerdem überwacht er das Einhalten der „Ersten Direktive" und zeigt seinen Schülern was es heißt, nach den hohen moralischen Grundsätzen der Sternenflotte zu leben. Chekov (Walter Koenig) ist Ehrengast an der Academy. Als Assistent im Computerlabor hilft man ihm, bestimmte Simulatormissionen zu entwickeln. Chekov unterstützt den Spieler darin, Zugang zu den inneren Systemen des Simulators zu bekommen. Kirk (William Shatner) unterrichtet „Kommandieren" an der Offiziersschule der Academy. In vielen interaktiven Gespräche erklärt er Forrester, wie man die Crew eines Raumschiffs im Griff hat oder Klingonen möglichst effektiv bekämpft. Auf Nachfrage erzählt er auch alles, was er über das Austricksen von Außerirdischen weiß – und sogar, wie man die Regeln der Sternenflotte am geschicktesten bricht. Captain Kirk ist es, der schließlich bei einem Projekt hilft, das zum Erstkontakt mit einer neuen Lebensform führt. *ste*

Forrester in der Academy-Kantine




Die Macht liegt in Ihren Händen.
Magic: Die Zusammenkunft® von MicroProse. Das beliebteste, milliarden mal verkaufte Strategiespiel der Welt wird jetzt auf Ihrem PC lebendig. Überlisten Sie den teuflischen Arzakon. Besiegen Sie die Gilden der fünf Magier und retten Sie die letzten magischen Quellen der Welt. Im Duell mit den Zauberern und im Kampf gegen furchterregende Ungeheuer erreichen Sie das Unerreichbare: Sie befreien Shandalar aus der Macht der Dunkelheit. Die spannende Einführung, das einfache Interface und die ausführlichen Hilfen erleichtern dem neuen Spieler den Einstieg. Die ultimative Herausforderung wartet jedoch auf den erfahrenen Spieler. Kaufen, gewinnen oder finden Sie die richtigen Karten für Ihr Killer-Deck. Spielen Sie mit den überwältigenden Karten aus der Magic: Die Zusammenkunft-Fourth Edition™ Antiquities® und Arabian Nights®. Lassen Sie sich von bisher nie veröffentlichten, speziell für Ihren PC entworfenen Karten verführen. Erliegen Sie der Welt der Magie!
Magic
MicroProse
Wizards of the Coast
Magic Die Zusammenkunft
MicroProse
Magic: Die Zusammenkunft© 1997 Wizards of the Coast, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Wizards of the Coast und Magic: Die Zusammenkunft, Antiquities und Arabian Nights sind eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. Fourth Edition ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizards of the Coast. Illustrationen: Jock. MicroProse Software Inc. ist ein offizieller Lizenznehmer. MicroProse ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Software, Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.


PC WIN 95
Komplett in Deutsch.


UNION INTELLIGENCE AGENCY
UNIVERSAL
ORDER



QUEST FOR GLORY 5

Dragon Fire

Sierra kleidet seine innovative Rollenspiel/Adventure-Mischung in ein schmuckes 3D-Kleid



Unser Vektorprotagonist übt sich in der Kunst des Tauchens



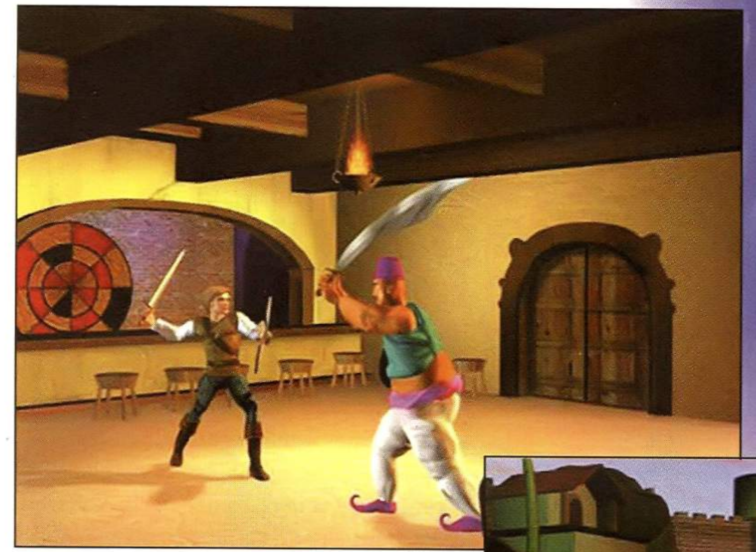
Das Ehepaar Corey und Lori Cole schrieb für alle "Quest for Glory"-Teile das Script und zeichnet nun auch für "Dragon Fire" verantwortlich



Quest for Glory 5
Genre
Adventure/Rollenspiel
Hersteller
Sierra
Erscheinung geplant
3.Quartal '97

Nicht umsonst hat Sierra den Ruf eines berühmt-berüchtigten Serientäters der Softwarebranche. Abgesehen von "Ultima" und vielleicht noch "Wizardry" gehen die ältesten Computerspielreihen samt und sonders auf das Konto des ca. 15 Meilen südlich des Yosemite Nationalparks residierenden Unternehmens. Wer von uns hat nicht schon längst Bekanntschaft mit Rosella, Graham, dem allzeit paarungswilligen Larry oder dem intergalaktischen Deckschrubber Roger Wilco geschlossen? Innerhalb der mit schöner Regelmäßigkeit fortgesetzten Adventurepalette nahm der "Quest for Glory"-Zyklus immer eine Sonderstellung ein. Während alle anderen Abenteuer sich (fast) ausnahmslos um eine "statische" Zentralfigur rankten, ließ man hier einige Rollenspielanteile einfließen. Wie in Teil eins bis vier hat der Spieler auch nun die Wahl zwischen drei Grundcharakteren: Einem Kämpfer, einem Magier und einem Dieb. Die jüngste Folge bietet im Gegensatz zu ihren Vorgängern zudem die Möglichkeit, das Geschlecht des Heroen zu bestimmen. Je nach gewähltem Typus gibt es unterschiedliche Lösungswege für die Puzzles. Während der Krieger beispielsweise verschlossene Pforten mit brachialer Gewalt zu öffnen pflegt, geht der geschickte Dieb mit dem Dietrich zu Werke, der Zauberer hingegen packt sein dickes Buch aus und läßt magische Worte wirken. Bevor ein solcher Coup allerdings gelingt, ist eine Menge Übung vonnöten. Wie bei Vollblut-RPGs existiert ein Skillsystem, das für verschiedene Fähigkeiten getrennte Erfahrungswerte verwaltet. Erst mit reichlich Routine kann unser Held etwa auf Bäume klettern, ohne sich dabei die Knochen zu brechen. Zu den traditionellen Talenten der Serie gesellen sich neue wie z. B. Schwimmen und Taschendiebstahl. Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen, wobei Euer Charakter wiederum seine speziellen Stärken ausspielen sollte.

Zur gepflegten Rauferei werdet Ihr in "Dragon Fire" auch genügend Gelegenheit haben, denn es verschlägt Euch in die antike Inselmetropole Silmaria, wo nach dem Tod des alten Herrschers ein Thronfolger gesucht wird. Die Bürger rufen zu diesem Zweck einen Olympischen Wettkampf aus. Auch Ihr fühlt Euch gewissermaßen zur Teilnahme am prestigeträchtigen Turnier verpflichtet. Es gibt jedoch einige Spielverderber, die die Veranstaltung unter allen Umständen zum Scheitern bringen wollen. Noch komplizierter wird die Situation durch die Anwesenheit eines Riesendrachens, der laut einer alten



▲ **In der Bar „Zum toten Papagei" liefert Ihr Euch ein Duell mit einem Fez- und Pumphosenträger.**

Die Grafik ist aus starren Kulissen und dreidimensionalen Figuren zusammengebaut ▼



Oger mit mächtigem Kriegshammer

Prophezeiung das Ende der Welt ankündigt. Und da all diese Aufgaben einen Einzelgänger fast schon überfordern würden, dürfen sich zwei weitere Spieler über ein lokales Netzwerk ins Getümmel einklinken. Erstmals können also mehrere Teilnehmer innerhalb eines Adventures simultan gegeneinander antreten.
Bisher hat das Designerpärchen Lori und Corey Cole mit jeder Fortsetzung des Stammvaters "Hero´s Quest" versucht, durch ein anderes Setting eine frische Atmosphäre zu kreieren. Zunächst fanden wir uns in der malerischen Märchenstadt Spielburg wieder, dann ging es in arabische Gefilde, in Teil drei waren wir im tiefsten Afrika von Schamanen und Buschkriegern umgeben. Diesmal steht das antike Griechenland Modell. Das wirkt sich nicht nur auf die Architektur in Silmaria aus, sondern auch auf das, was in finsteren Wäldern darauf wartet, von Euch vermöbelt zu werden. Hydras und Gargylen sind nur zwei von vielen Kreaturen, die urspünglich aus der mediterranen Mythologie stammen. Auf wundersame Weise haben auch einige der Kampfgefährten aus alten Zeiten ihren Weg auf die abgelegene Insel gefunden. Unter anderem trefft Ihr auf **Rakeesh**, die kampfeslustige Mischung aus Löwe und Zentaur, oder auch Erasmus, den exzentrischen Hexenmeister, der Euch mit seinen Künsten beistehen wird. Mit etwas Glück bahnt sich vielleicht auch eine kleine Romanze mit der Frau (oder dem Mann) Eurer Träume an.
Welche Art von Rätseln dürfen wir erwarten? Nun, wie schon erwähnt, hängt das teilweise von den Fähigkeiten der Spielfigur ab, ein Dieb kann beispielsweise im Laufe des Abenteuers ganz unehrenhaft eine Bank ausrauben. Um am Torwächter der Unterwelt Cerberus vorbeizukommen oder den verborgenen Schatz des Poseidon aufzuspüren, gibt es sicher ebenfalls mehrere Lösungsalternativen. Ein wahres Meisterstück – sollte es denn funktionieren – hat Sierra für die Regulierung des Schwierigkeitsgrades ersonnen. Dieser soll sich nämlich automatisch den Fähigkeiten des Spielers anpassen, bei Bedarf rückt das Programm darüber hinaus Tips zu besonders harten Kopfnüssen heraus.
In Sachen Technologie verlief die Entwicklung der Vorgänger bisher absolut parallel zu Sierras anderen Adventureschienen. Auf den ersten Blick könnte man meinen, das auch "Dragon Fire" und "Mask of Eternity", der achte Teil der "King´s Quest"-Saga, eineiige Zwillinge seien, doch ganz so simpel ist es nicht. Bei letzterem wird die gesamte dreidimensionale Umgebung in Echtzeit berechnet, während sich "Quest for Glory 5" auf die Polygoncharaktere im Vordergrund beschränkt. Die Schauplätze selbst sind als vorberechnete, scrollende 2D-Grafiken auf CD abgelegt. Die Benutzeroberfläche wird zwar mit großer Wahrscheinlichkeit wieder einmal iconbasiert sein, man experimentiert laut Insiderinformationen allerdings auch damit, dem **Parsersystem** zu einem Comeback zu verhelfen. Ob dieses Experiment jedoch die Alphaphase des Programms übersteht, ist wohl mehr als fraglich.
Ursprünglich war die Veröffentlichung noch für den Sommer geplant, mittlerweile rutschte das Datum in Richtung Herbst. *us*

PARSER

Die Textdinosaurier des Adventuregenres wurden mittels eines sogenannten Parsers bedient. Der Spieler gibt dabei über die Tastatur kurze Befehlssätze (z. B. "untersuche Truhe") ein. Der Vorteil dieser Methode: Gegenüber iconbasierten Interfaces ist ein sehr viel größerer Aktionsspielraum vorhanden, was sich auch in der Vielfalt der möglichen Rätsel widerspiegelt. Der Nachteil: Das System ist gerade für Anfänger nur mühselig zu bedienen.



REBE

Der "Krieg der Sterne"

Strategie steckt drin. Mit Echtzeit hat es auch zu tun. Trotzdem ist es keine "C&C"-Kopie



Eine fliegende Raffinerie fördert Rohstoffe für den Sieg.



In der Enzyklopädie werden sämtliche Einheiten erklärt

George Lucas und Scott Witte haben etwas gemeinsam: Beide hatten vor 20 Jahren eine Vision, die damals noch nicht ohne Abstriche technisch realisierbar war. Während der Erstgenannte seiner Weltraumoper "Star Wars" jüngst eine digitale Frischzellenkur gönnte, war letzterer schon von der alten Kinofassung so begeistert, daß er daraus unbedingt ein Computer-Strategiespiel machen wollte. Die Rechner der Siebziger waren jedoch schwach auf der Brust, außerdem fehlte Witte die Finanzkraft, um seinen Traum zu verwirklichen. Also begnügte er sich damit, ein Brettspiel zu entwerfen, das er mit seinen Freunden spielen konnte.

Inzwischen sind andere Zeiten angebrochen. Die Lucas´sche Unterhaltungsmaschinerie nutzt neben dem Medium Film längst auch das Computerspiel. Auf die Idee, aus dem "Star Wars"-Stoff ein Strategical nach "Master of Orion"-Manier zu schneidern, war man bislang jedoch noch nicht gekommen. Und hier schließt sich der Kreis: Scott Witte kramte seine alte Idee hervor und bot LucasArts an, das Projekt mit der Programmiertruppe "Coolhand Interactive" zur Serienreife zu bringen. Er und ein paar andere "Coolhand"-Gründungsmitglieder haben zuvor bei Three-Sixty Pacific Software das komplexe Seekriegsspektakel "Harpoon 2" inszeniert, sind also beileibe keine unbeschriebenen Blätter.

Das "Rebellion"-Universum wird bei jedem Spieldurchgang neu ausgewürfelt. Es besteht aus bis zu 200 Einzelplaneten, die in Zehnergruppen auf Sektoren verteilt sind. Der Spieler übernimmt entweder die Allianz der Rebellen oder das böse Galaktische Imperium. Für beide Seiten gibt es unterschiedliche Siegesbedingungen: Während die Allianz den imperialen Hauptplaneten Coruscant erobern und sowohl Darth Vader als auch Senator Palpatine gefangennehmen muß, hat die dunkle Seite gewonnen, sobald sich Luke Skywalker und Mon Mothma in ihrer Gewalt befinden und das mobile, zu Beginn der Partie zufällig plazierte Rebellenhauptquartier zerstört ist. Andere Faktoren, wie z. B. die Anzahl eroberter Sonnensysteme, sind letztlich unerheblich.

Zwei Ebenen, eine strategische und eine taktische, solltet Ihr im Griff haben, damit Euer Auftrag gelingen kann. Der Großteil der Entscheidungen wird im Strategieteil getroffen. Hier kümmert Ihr Euch um den Bau neuer Waffenfabriken auf befreundeten/unterworfenen Planeten, setzt Flottenteile in Bewegung und erkundet unerforschte Winkel des Weltraums. All diese Aktionen spielen sich größtenteils auf einer Sternenkarte ab, an deren unterem Rand ein Droid über wichtige Ereignisse informiert. Die taktische Ebene hingegen kommt zum Vorschein, sobald zwei verfeindete Schiffsverbände im Orbit eines Planeten aufeinandertreffen. Für diesen Modus wird auf einen Sonderschirm umgeschaltet, auf dem texturierte 3D-Modelle die einzelnen Jagdgeschwader bzw. Großkampfschiffe symbolisieren. Wie alles in "Rebellion" erfolgen auch die Gefechte in Echtzeit. Die Steuerung funktio-



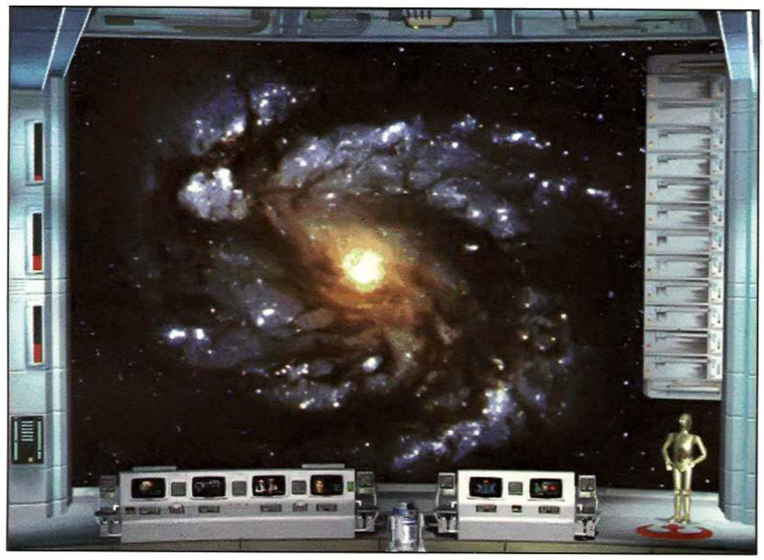
Unten: Die "Berater" C3-PO und R2-D2



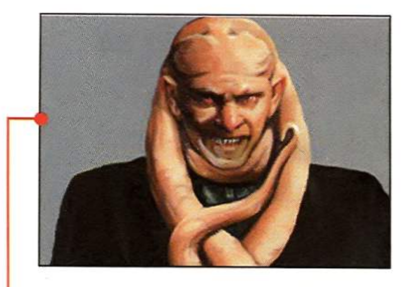
Ein imperialer Flottenverband bekommt sein Flugziel zugewiesen

LLION

strategisch aufgerollt



Die Schaltzentrale der Macht: Hier überblickt Ihr die Galaxis.







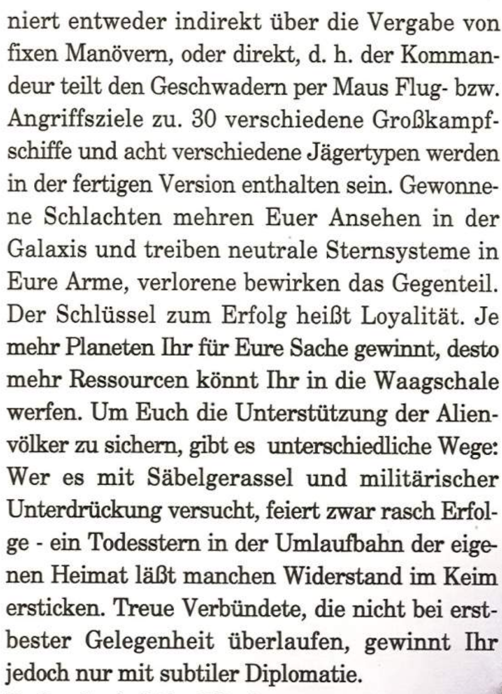




Von den 55 Charakteren des Spiels stehen 28 auf alliierter, 27 auf imperialer Seite.

niert entweder indirekt über die Vergabe von fixen Manövern, oder direkt, d. h. der Kommandeur teilt den Geschwadern per Maus Flug- bzw. Angriffsziele zu. 30 verschiedene Großkampfschiffe und acht verschiedene Jägertypen werden in der fertigen Version enthalten sein. Gewonnene Schlachten mehren Euer Ansehen in der Galaxis und treiben neutrale Sternsysteme in Eure Arme, verlorene bewirken das Gegenteil. Der Schlüssel zum Erfolg heißt Loyalität. Je mehr Planeten Ihr für Eure Sache gewinnt, desto mehr Ressourcen könnt Ihr in die Waagschale werfen. Um Euch die Unterstützung der Alienvölker zu sichern, gibt es unterschiedliche Wege: Wer es mit Säbelgerassel und militärischer Unterdrückung versucht, feiert zwar rasch Erfolge - ein Todesstern in der Umlaufbahn der eigenen Heimat läßt manchen Widerstand im Keim ersticken. Treue Verbündete, die nicht bei erstbester Gelegenheit überlaufen, gewinnt Ihr jedoch nur mit subtiler Diplomatie.

Dadurch, daß Ihr Missionen von sogenannten **Gesandten** durchführen laßt, steigen die Chancen für das Gelingen. 55 Charaktere, fast ausnahmslos der Filmtrilogie, den Zahn-Romanen oder Dark Horse-Comics entnommen, stellen die Figuren auf dem interstellaren Schachbrett dar. Natürlich stehen Prominente wie Han Solo, Chewbacca und Lando Calrissian im Rampenlicht, aber auch unbekanntere Personen wie Mazer Rackus und Labansat haben ihren Auftritt. Einige Anführer eignen sich für diplomatische Missionen, andere wiederum für kriegerische Handlungen oder Sabotage. Ihr solltet Euch jedoch zweimal überlegen, auf welche Einsätze Ihr Eure besten Charaktere schickt, denn bei einem Scheitern gerät der Gesandte in Gefangenschaft und kann nur durch eine riskante Befreiungsaktion gerettet werden. Die Charaktere sind durch ein Netz von Beziehungen miteinander verbunden, was dem Spiel eine Eigendynamik verleiht. Macht Ihr z. B. den Fehler, Skywalker in den gleichen Sektor zu beordern, in dem sich auch Lord Vader befindet, werden Vater und Sohn automatisch aufeinander zusteuern und gegeneinander kämpfen. Während Vader von Anfang an über starke Jedi-Kräfte verfügt, befindet sich Lukes Kontrolle über die "Macht" noch in der Pubertät. Erst spät im Spiel ist er stark genug, seinem Vater gegenüberzutreten. Gehen wir also theoretisch davon aus, daß er das Duell verliert und in einer Arrestzelle landet. Wenn Ihr nun nicht schleunigst eine Rettungsoperation einleitet, wird Han oder vielleicht auch Leia die Befreiung selbst in die Hand nehmen und dabei eventuell ebenfalls gefangengenommen. Solcherlei Kettenreaktionen werden immer wieder für überraschende Kehrtwendungen sorgen. *us*



Rebellion
Genre
Strategie
Hersteller
LucasArts
Erscheinung geplant
3.-4. Quartal '97

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.

So werten wir!



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)

VORSICHT! SCHROTT

Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das viele gespannt warten, das aber nur für Kids ist.

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und mit welchen Grafik- oder Soundkarten es Probleme geben könnte. Bei der RAM-Ausstattung des Rechners oder der Geschwindigkeit des CD-Laufwerkes orientieren wir uns stets an den Mindestanforderungen. Ebenso wichtig ist die kleine CD am unteren Kastenrand: Sie weist darauf hin, ob Ihr ein Demo oder zusätzliche Bilder zum Test auf der Power-Play-CD findet.

Name
Logo– so heißt das Spiel

Genre
Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller
Wer hat´s programmiert?

Niveau
Leicht, mittel oder schwer?

Preis
Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler
Wieviel?

Sprache
Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Prozessor
Je schneller je besser...

Grafik
Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

Sound
Welche Soundstandards werden genutzt? CD-A ist natürlich CD-Audio.

Name ...... **Carrier Strike Force**
Genre .... Simulation
Hersteller .... Empire/Rowan
Niveau .... einstellbar/mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A
	✔	✔	

System .... Win'95
Festplatte belegt .... 20 MByte
RAM-Ausstattung .... 4 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
.... Joystick
Extras .... keine

Grafik **65%**
Sound **77%**
Spielspaß



System
Das nötige Betriebssystem.

Festplatte
So viel belegt das Spiel.

RAM-Bedarf
Soviel sollte mindestens drinstecken.

Steuerung
Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Extras
VR-Helm, SVGA, Netzwerk,

Grafik
Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound
Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer
Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel.

Spielspaß
Die wichtigste Wertung überhaupt!

PP-CD
Die interaktive Heftverlängerung: bietet zusätzliche Bilder oder ein Demo zum Test.



Frank Heukemes

SUPER

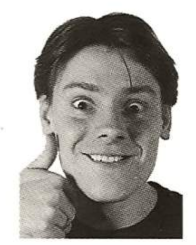
Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!



Michael Hengst
mh



Sascha Gliss
sg



Knut Gollert
kn



Ulrich Smidt
us



Martin Schnelle
mash



Frank Heukemes
fh



Michael Galuschka
mg



Peter Steinlechner
ste



Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Erscheint ca. Mitte April
Top Titel!
UEFA Champions League
Deutsche Version
DM 67,99

CD-ROM

Titel		Preis
3D Ultra Pinball 2	DA	59,99
9 - The Last Resort	DV	74,99
Ace Ventura	DV	57,99
Age o. Rifles-D. Gewehr	DV	69,99
AH 64 Gold Edition	DV	79,99
Air Warrior II	DV	84,99
Amber	DV	74,99
Asterix & Obelix	DV	49,99
A.T.F. Gold Edition	DV	84,99
Atomic Bombermann	DA	x59,99
Banzai Bugs	**DV**	**57,99**
Baphomets Fluch	DV	69,99
Battle Isle 3	DV	39,99
Battle Sport	DA	x74,99
Bazooka Sue	DV	79,99

CD-ROM

Titel		Preis
Have a Nice Day	DV	59,99
Heroes o.M & Magic 2	DV	89,99
Holiday Island	DV	69,99
Holiday Island DATA	**DV**	**19,99**
Hugo 4	DV	59,99
Hunter Hunted	DV	69,99
Hunter Killer	DV	x76,99
Independence Day	DV	x76,99
Interstate 76	DV	x79,99
Iron & Blood	DV	x74,99
Iron Man	DA	64,99
Isnogud	**DA**	**49,99**
Jagged Alliance 2	DV	x74,99
Jedi Knight	EV	x79,99
John Maddon 97	DA	74,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Betrayal in Antara	DV	74,99
Biing	DV	44,99
Birthright	DV	x69,99
Blast Chamber	DV	x69,99
Bleifuß 2	DV	54,99
Blinky Bill	DV	29,99
Blood & Magic	DV	79,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Ceasar 2 / Wind.95	DV	54,99
Civilization 2	DV	59,99
Civilization 2 DATA	DV	39,99
Civil War General	DV	79,99
Comanche 3.0	**DV**	**79,99**
Command & Conquer 1	DV	69,99
Comm. & Conquer 2	DV	84,99
Comm. & Conq. 2 Data	**DV**	**29,99**
Conquest Deluxe	DV	49,99
Crow: City o. Angles	**DA**	**84,99**
Daggerfall	DV	x74,99
Darklight Conflict	**DV**	**x76,99**
Das schwarze Auge 3	DV	29,99
Daytona USA	DV	69,99
Deadlock	DV	79,99
Delirium	DA	x74,99
Descent t. Undermount.	DA	x79,99
Destruction Derby 2	DV	74,99
Diablo	**DA**	**69,99**
Die Fugger 2	DV	49,99
Die Siedler 2	DV	64,50
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Discworld 2	DV	79,99
Dominion	**DV**	**x74,99**
Down i.t. Damps	DV	69,99
Dragon Dice	DV	74,99
Dragon Lore 2	DV	69,99
Dragonheart	**DV**	**69,99**
Ecstatica 2	DV	79,99
Evidence	DV	x79,99
Exhumed	**DV**	**74,99**
F 22 Lightning 2	DV	79,99
Fallen Heaven	**DV**	**84,99**
Fallout	DA	x74,99
Fifa Soccer 97	DV	76,99
Fifa Soccer Manager	DV	x69,99
F1 Autorennen	DV	x89,99
Flottenmanöver	DV	74,99
Floyd	DV	x79,99
Flying Corps	DV	79,99
Formula One Gr. Prix 2	**DV**	**79,99**
F1 GP 2 - Perfect GP	DV	29,99

Titel		Preis
Kais Power Goo	DV	79,99
Kilrathi Saga/WC 1-3	DV	x57,99
KKND	**DV**	**59,99**
Larry 7	DV	79,99
Lighthouse	DV	79,99
LInks LS	DA	89,99
LInks LS Course Coll.1	DA	54,99
LInks Ls Course Coll.2	DA	54,99
LInks LS Course Coll.3	DA	54,99
Lords of Realms 2	DV	79,99
Lost Vikings 2	**DV**	**67,99**
MAD TV 2	DV	69,99
Magic-Zusammenkunft	DA	77,99
Manhatten	DV	x74,99
Master of Orion II	**DV**	**79,99**
M.A.X.	DV	74,99
M.D.K.	**DV**	**74,99**
Mechwarrior 3/Mechen.	DV	79,99
MissionForce Cyberstorm	DV	74,99
Monster Truck/Madn.	DA	74,99
Moto Racer / Win95	DV	x76,99
Mutant Pinguins	DA	59,99
Myth	DV	i.V.
Nascar Racing 2	DA	77,99
NBA Live 97	DV	76,99
Need for Speed 2	**DV**	**76,99**
Nemesis	DV	x79,99
NHL Hockey 97	DV	76,99
Orionburger	DV	69,99
Pandora Akte	DV	74,99
Panzer Dragoon	DV	69,99
Perfect Weapon	DV	x76,99
POD	**DA**	**74,99**
Police Quest Coll. 1-4	DA	49,99
Police Quest SWAT	DA	69,99
Privateer 2/Darkening	DV	79,99
Project Paradis	DV	69,99
Rally Racing´ 97	DV	69,99
R.A.M.A.	DV	79,99
Realms of the Haunting	DV	79,99
Rebel Assault II	DV	49,99
Red Baron 2	DV	i.V.
Risiko	DV	74,99
Road Rash	DV	59,99
Robotron X	DA	69,99
Scarab / Win95	**DA**	**69,99**
Schleichfahrt	DV	69,99
Scorcher	DA	76,99
Secret of Luxor	**DV**	**79,99**

Händleranfragen erwünscht!

Titel		Preis
F1 GP 2 Fahrertraining	DV	29,99
Fun Compilation enthält: · Star Trek 3 · Rallay Racing 97 · PGA Tour Golf 486	DV	79,99
G-Nome	**DV**	**69,99**
Gigapack 1	DV	74,99

Titel		Preis
Sega Rallye	**DV**	**69,99**
Sherlock Holmes 2	DV	76,99
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Hunter Data	DV	29,99
Sim Copter	DV	74,99
Slam Tilt - Flipper	DA	49,99
Sonic + Knuckles	**DA**	**49,99**
Space Quest Coll. 1-5	DA	49,99

Unsere Hit`s!



M.D.K.
Deutsche Version
DM 74,99

THE CROW
City of Angels
Deutsche Version!
DM 84,99

NHL Hockey`94 D. Anleitung
Magic Carpet 1 +DATA D. Version
Space Hulk D. Version
Solange Vorrat reicht! je nur DM 9,99

G - Nome Deutsche Version DM 69,99

KKND Deutsche Version DM 59,99

Fallen Heaven Deutsche Version DM 84,99

Floyd Deutsche Version DM x79,99

Lost Vikings 2 Deutsche Version DM 67,99

POD Deutsche Anleitung DM 74,99

Gravis Game Pad +CD Creatures +CD Martini Racing solange Vorrat reicht Deut. Version DM 59,99

Theme Hospital Deutsche Version DM 76,99

Need for Speed II
Deutsche Version
DM 76,99



Dominion
Ersch. Anfang-Mitte Mai!
Deutsche Version
DM 74,99

CD-ROM

Titel		Preis
Stadt d. verl. Kinder	**DV**	**79,99**
Star General	DV	69,99
Steel Panther 2	DV	69,99
T.F.X. 2000 + Mission CD	DV	79,99
T.F.X. 2000 Mission CD	DV	34,99
T.P. Alley Bowling	DA	76,99
The Dig	DV	49,99
The Neverhood	DA	99,99
Theme Hospital	**DV**	**76,99**
Tie Fighter	DV	49,99
Time Laps	DV	69,99
Titanic	**DV**	**69,99**
Tomb Raider	**DV**	**64,99**
Toonstruck	DV	69,99
Top Ware Gold Games	DV	34,99
Tunnel B 1	DV	79,99
UEFA Cham.Lea. 96/97	**DV**	**67,99**
US-Navy Fighter 97	DV	82,99
Vikings	DV	34,99
War Wind	DV	69,99
Warcraft 2 + Data/Edit.	DV	79,99
WipEout 2097	DA	x74,99
WWF i.y. House	DA	69,99
X-Wing vs Tie Fighter	DA	x77,99
Zorck Nemesis	DV	74,99

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	DA	34,99
Aces o.t. Deep	DV	34,99
Across the Rhine	DV	24,99
Albion	DV	29,99
Anvil of Dawn	DV	29,99
Ascendancy	DV	29,99
Batman Forever	DA	24,99
Bermuda Syndrom	DV	24,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Civilization 1	DV	24,99
Colonization	DV	24,99
Cyberia 1	DV	24,99
Crusader No Regret	DV	39,99
Crusader No Remorse	DV	29,99
Descent 1	DA	24,99
Dungeon Master 2	DV	24,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	39,99
Earthworm Jim Teil 1	DV	29,99
Fantasy General	DV	29,99
Fifa Soccer 96	DV	29,99
Frankenstein t.t.e.o.t.M.	DV	24,99
Gene Wars	DV	39,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Golden Gate Killer	DV	24,99
Grand Prix Manager	DV	39,99
Indy Car Racing 2	DA	34,99
Kings Quest 7	DV	19,99
Larry 6	DV	19,99
Magic Carpet + Data	DV	9,99
Magic Carpet 2	DV	29,99
Mechwarrior 2 / Win95		29,99
NBA Jam Tournement	DA	24,99
NHL Hockey 94	DA	9,99
NHL Hockey 96	DV	29,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA	14,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Police Quest 4	DV	19,99
Pro Pinball the Web	DA	29,99
Ran Soccer	DV	29,99
Ran Trainer 2	DV	29,99
Red Baron 1	DV	x19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	34,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
Simon the Sorcerer 2	DV	29,99
Space Hulk 1	DV	9,99
Space Hulk 2	DV	39,99
Space Quest 6	DV	24,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	39,99
Stonekeep	DV	39,99
Syndicate 2 Wars	DV	39,99
Time Commando	DV	39,99
To Shin Den	DV	29,99

Angebote: (Fortsetzung)

Titel		Preis
Torins Passage	DV	19,99
U.F.O.	DV	24,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
Virtual Pool	DV	24,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Warhammer	DV	29,99
Wing Commander 3	DV	34,99
Worms	DV	29,99
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99

Lösungsbücher:

Titel	Preis
Afterlife	14,80
Amber	14,80
Baphomets Fluch	14,80
Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command + Conquer T.1	14,80
Command + Conquer Data	14,80
Command + Conquer T.2	14,80
Cyberia 2	14,80
Elisabeth 1	14,80
Fugger 2	14,80
Gabriel Knight 2	14,80
Larry Teil 1 - 7 Comp.	19,80
Normality	14,80
Prisoneer o. Ice	14,80
Riddle o. Master Lu	14,80
Schleichfahrt	14,80
Siedler 2	14,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
Space Quest 4	14,80
Star Trek 3	14,80
The Dig	14,80
Warcraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
"Z"	14,80
Zorck Nemesis	14,80

Wir führen Spiele u. Zubehör für *Sony PlayStation* u. *Nintendo 64*

Zubehör

Artikel	Preis
Alfa Twin Umschaltbox	37,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst. Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Orig. Soundblaster 16 P&P	**149,99**
Orig. Soundblaster 32P&P	**219,99**
Thrustmaster Lenkrad T2 **incl. Gas u. Bremse**	**219,99**
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad **preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt!**	**169,99**

Probleme?

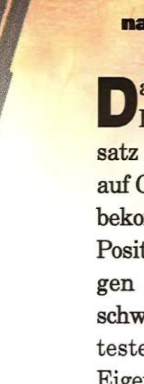
Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Software Auftragswert portofreier Versand.
Vorkasse DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

COMA

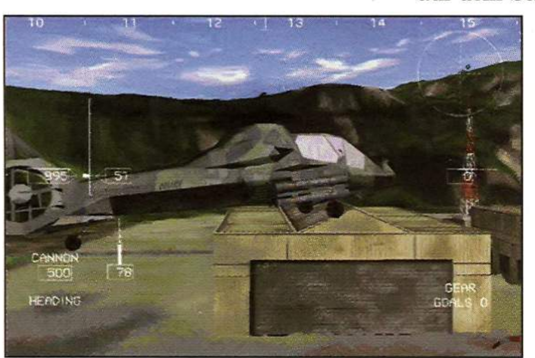
Häuptling „Wind in seinem



Très chic! Die Tarnung variiert je nach Einsatzgebiet

Voxelspace meets Polygon: Novalogic geht ungewohnte Wege und definiert den Standard für Helikopter-Sims neu

Das vielseitigste vom Menschen konstruierte Fluggerät ist der Hubschrauber. Im Gegensatz zu Flugzeugen ist er bekanntermaßen nicht auf Geschwindigkeit angewiesen, um Auftrieb zu bekommen und fähig, im Schwebeflug eine feste Position zu halten. Rettungsmissionen, Landungen auf engstem Raum und Tiefstflüge über schwierigem Gelände gehören somit zu den leichtesten Übungen moderner Rotorträger. Diese Eigenschaften ließen natürlich auch das Militär aufhorchen und so verwundert es kaum, daß Helikopter schon seit langem zum Rückgrat jeder modernen Armee gehören. Naturbedingt beschränkt sich das Einsatzgebiet der Kampf-Chopper auf einen engen Missionsrahmen. Aufgrund ihrer geringen Höchstgeschwindigkeit und eines großen Radarquerschnitts bewegen sie sich auf dem Schlachtfeld selten in Höhen über 100 Fuß: Hier wären sie leichte Beute für feindliche AAA, SAMs und Kampfflugzeuge. In Bodennähe jedoch sind Maschinen wie der "Apache" eine tödlich Bedrohung für Panzer und Infanterie. Wichtigste Voraussetzung für erfolgreiches Panzerknacken ist die Fähigkeit, sich unbemerkt dem Ziel nähern und ebenso unbemerkt wieder verschwinden zu können. Unter genau diesem Gesichtspunkt gab die U.S. Army 1980 den Auftrag für einen neuen Scout/Angriffs-Heli, der dank verbesserter Sensoren dem Waffenoffizier eine schnellere Zielauffassung ermöglichen und gleichzeitig durch Einsatz moderner Stealth-Features ein schlechtes Ziel für gegnerische Einheiten darstellen sollte ("See and don't be seen"). Boeing/Sikorsky erhielten für ihren Entwurf den Zuschlag, das Projekt RAH-66 "Comanche" war geboren, und nach nunmehr 17 Jahren stieg der erste voll funktionstüchtige Prototyp in den Himmel Floridas zum ersten längeren Testflug auf. Nicht ganz so langwierig war die Entwicklung des ersten ausschließlichen RAH-66-Simulators "Comanche" von Novalogic. Das herausstechende Merkmal des Oldies war die anno 1993 revolutionäre Voxel-Engine und so ist es nur logisch, daß in der neusten Auflage des Spiels auch die zweite Generation des ungewöhnlichen Grafiksystems ihren Einstand feiert. Aber eins nach dem anderen:



Liebe zum Detail: Das Cockpit reflektiert realistisch die Sonneneinstrahlung



Es grünt so grün... Auch Nachtmissionen stehen wieder auf dem Dienstplan.

NCHE 3

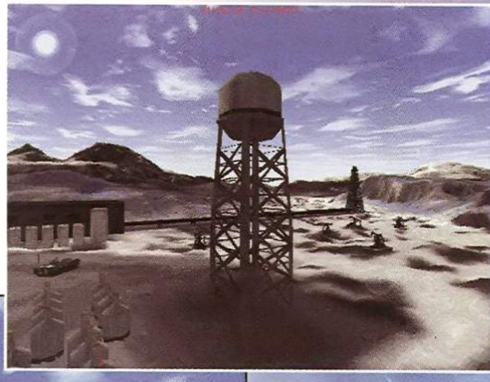
Rotor" auf dem Kriegspfad

VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

Vom Spielprinzip her ähnelt "Comanche 3" seinem Vorgänger: Auch diesmal stehen dem angehenden Luftkrieger vier Campaigns à acht Missionen zur Auswahl, wobei der jeweils letzte Auftrag erst spielbar wird, wenn alle anderen vorher erfolgreich beendet wurden. Die Gegnerschar rekrutiert sich wie schon in der amerikanischen Fassung des Vorgängers hauptsächlich aus bösen Kommis: So werdet Ihr z.B. in einer Kampagne nach Kuba geschickt, wo die rote Gefahr versucht, den Marines-Stützpunkt "Guantanamo Bay" zu überrennen, um die ungeliebten Amis von Fidels Inselreich zu vertreiben. Es steht allerdings zu erwarten, daß Novalogic für den deutschen Markt andere Feinbilder bemühen wird – das Töten von Drogenbaronen schien die BPjS ja schon bei Teil eins nicht gestört zu haben. Bevor Ihr Euch allerdings ins Getümmel stürzt, warten noch einige Trainingsmissionen in Fort Rucker auf Euch, die die verschiedenen Einsatzgebiete Eures Helis vorstellen. Fühlt Ihr Euch fit genug für "echte" Kampfeinsätze, werdet Ihr im recht schmucklosen Briefing mit der jeweiligen Situation vertraut gemacht und schon kann's losgehen. Auf FMVs oder eine separate Storyline verzichteten die Novalogic-Mannen übrigens gänzlich: Lediglich Filmaufnahmen des ersten offiziellen Testfluges will man mitliefern. Einmal im Cockpit angekommen, verlieren sich die Gemeinsamkeiten mit dem Urvater. So präsentiert sich zum Beispiel das HMD (Helmet Mounted Display) komplett und enthält neben einem "Threat-Indicator" sämtliche für den Helikopterflug relevanten Instrumente und Anzeigen. Die Funktionen der MFDs werden stark vereinfacht simuliert, das linke dient als Schadenmelder und Display für die Zielkamera, das rechte zeigt die Einsatzkarte. Diese Karte hat es übrigens in sich: Sie funktioniert genau wie im echten RAH-66 und zeigt dem Piloten mittels Farbdarstellung die eigene Höhe relativ zur Umgebung an: Grüne Zonen liegen unter Euch, rote über Euch und gelbe auf gleicher Höhe. Ein Blick durchs Cockpitfenster schließlich treibt auch dem verwöhntesten PC-Flieger die Tränen in die Augen. Sämtliche Landschaften werden in Voxelgrafik dargestellt, wobei in der höchsten Detail-



Ästhetisch: Ein feindlicher "Hind" in der Abendsonne



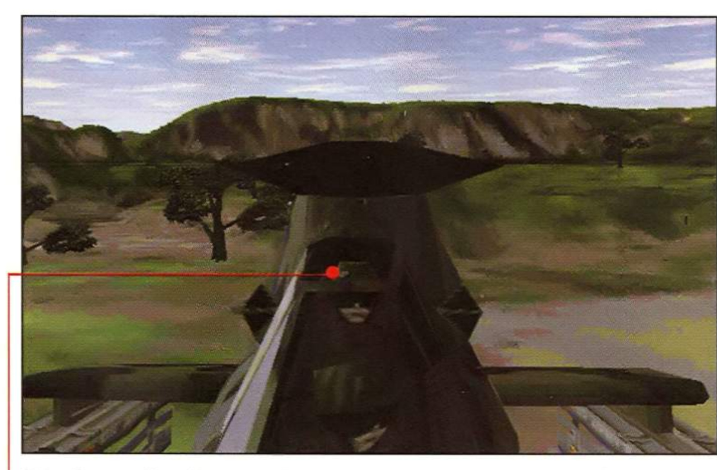


Die Artillerie schlägt zu: Eine gegnerische Basis vor....

...und nach dem Beschuß durch unsere großkalibrigen Freunde



stufe ein Realismusgrad erreicht wird, wie er bisher selten zu sehen war. Lediglich eine Inspektion der Berge und Täler aus nächster Nähe zeigt auch heute noch die Schwächen der Engine. Bei den Objekten in "C3" ging Novalogic den für Flight-Sims traditionellen Weg und stellt sie als Polygonen-Objekte belegt mit feinsten Texturen dar. Die Liebe zum Detail ging dabei soweit, daß sogar die **Köpfe** der Besatzung animiert wurden. So blickt z.B. der Waffenoffizier stets genau in die Richtung des gerade anvisierten Ziels. An der Bewaffnung des Wundervogels hat sich dagegen nichts geändert: Neben Eurer Bordkanone, der 20mm-Gatling (die zum ersten Mal in einer Heli-Sim realistischen Schaden anrichtet) warten Hellfires, 70mm Hydras und Stinger Luft/Luft Raketen auf ihren Einsatz. Darüber hinaus wurde auch die beliebte Artillerie nicht vergessen, der Ihr in einigen Missionen Ziele zuweist.



Die Crew des Comanche schaut neugierig in die Gegend...



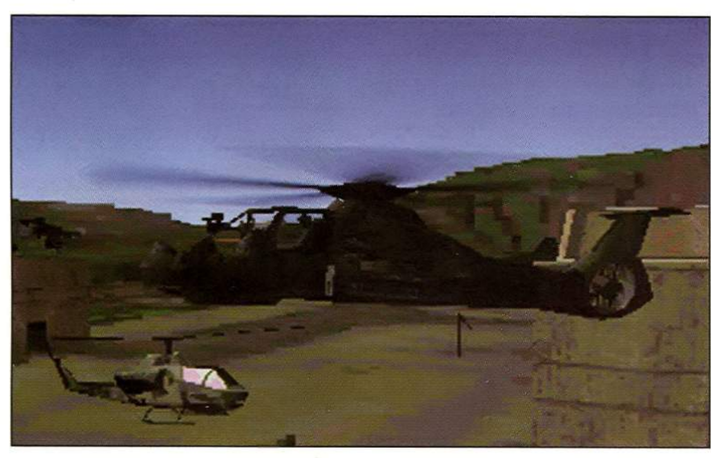
Schiffe und Ölplattformen bieten sich als maritime Ziele an

HARDWARE-HUNGER

Die Tabelle unten zeigt die Performance von Comanche 3 auf verschiedenen Systemen bei unterschiedlicher Detailfülle. Die Bewertung entspricht der der Power-Play-Meinungskästen.

	P-100	P-166	P-200
VGA, Detail: niedrig	super	super	super
VGA, Detail: mittel	super	super	super
VGA, Detail: hoch	super	super	super
640x480, Detail: niedrig	super	super	super
640x480, Detail: mittel	na ja	gut	super
640x480, Detail: hoch	hilfe	na ja	geht so
800x600, Detail: niedrig	na ja	geht so	gut
800x600, Detail: mittel	hilfe	hilfe	na ja
800x600, Detail: hoch	hilfe	hilfe	hilfe

War "Comanche 1" noch eindeutig in die Sparte "Action" einzuordnen, geht der dritte Teil klar in Richtung "ernsthafte" Simulation. Neben dem "Easy Flight"-Modus, der die Bedienung des wehrhaften Indianers stark vereinfacht, erwartet den Hardcore-Flieger eine "Realistic"-Option. Erst hier beweist das Programm sein ganzes Können, denn in diesem Modus seid Ihr derart damit beschäftigt, den Vogel in der Luft zu halten, daß das Kämpfen fast zur Nebensache wird. Vom gefürchteten Ground-Effekt bis hin zu fiesen Windböen hat der Pilot mit fast allen Unwägbarkeiten zu rechnen, die auch einem echten Hubschrauber das Leben schwer machen. Wollt Ihr Euch dieser Herausforderung stellen, sollten Ruderpedale und Throttle-Kontrolle an Eurem PC hängen, ansonsten könnten Eure Flüge recht abrupt enden. Wer nun allerdings meint, "Comanche 3" im Easy-Mode schnell durchzocken zu können, hat sich getäuscht: Die Gegner verfügen über eine starke AI und verzeihen Pilotenfehler nicht so leicht. Wer z.B. nicht ständig seine Höhe kontrolliert oder vergißt den internen Waffenschacht nach erfolgtem Schuß zu schließen, wird schon bald von SAMs und Flak gnadenlos aufs Korn genommen. Die feindlichen



Immer noch schöner als der Vorgänger: Comanche 3 in schnödem VGA mit Details auf niedrigster Stufe

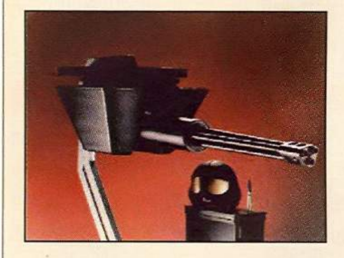


Schön und gräßlich langsam: Mit 800x600 Pixeln und vollen Details ruckelt der Heli als Diaschow über den Schirm

DIE WAFFENSYSTEME

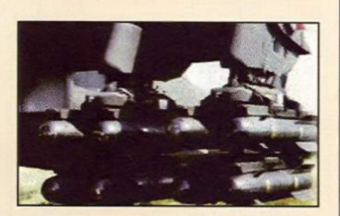
AIM 92 "Stinger"
Wie schon der Apache, bedient sich auch Boeings Wundervogel dieser extrem leichten und wendigen AA-Missile zum Kampf gegen Luftziele. Die hitzeempfindliche Rakete erreicht fast Mach 2, bei einer Reichweite von etwa fünf Kilometern ist sie somit eine ideale Waffe für den Luft-Luft-Nahkampf.

20mm Kanone
Die dreiläufige Gatling-Gun wurde von Lockheed/Martin exklusiv für den RAH-66 entwickelt und ist für den Einsatz gegen ungepanzerte Ziele bestimmt. Die Waffe ist an einem beweglichen Turm



montiert, der unter der Nase des Helikopters hängt. Bei einer Kadenz von 750 bzw. 1500 Schuß/Minute stehen dem Bordschützen bestenfalls 40 Sekunden Dauerfeuer zur Verfügung. Das Zielsystem ist direkt mit dem Helm des Waffenoffiziers verbunden, der durch seine Kopfbewegung die Ausrichtung der drei Läufe bestimmt.

AGM 114 "Hellfire"
Die wohl bekannteste Luft-Bodenrakete im Arsenal der U.S. Army und gleichzeitig eine der vielseitigsten. Der RAH-66 trägt bis zu 14 Stück der semi-aktiven Laser Variante unter seinen Flügeln bzw. in der Weapon-Bay. Durch das Laser-Zielsystem ist es nötig, den "Target-Lock" bis kurz vor Einschlag der Waffe sicherzustellen: "Fire and Forget" ist also nicht drin. Das Gros der potentiellen Opfer der Hellfire stellen in "Comanche 3" Panzer und gepanzerte Fahrzeuge dar, aber auch Schiffe und Gebäude können – unrealistischerweise – mit nur einer Rakete in die ewigen Pixel-Jagdgründe geschickt werden.



70mm Hydra-Raketen.
Diese ungelenkten Hochgeschwindigkeitsgeschosse werden in eigenen Waffenbehältern mitgeführt und gegen leichgepanzerte Gegner am besten im Bündel abgefeuert. Den vertikalen Abschußwinkel errechnet der Bordcomputer und richtet die Behälter entsprechend aus, lediglich die horizontale Ausrichtung muß der Pilot selbst übernehmen.

HISTORY

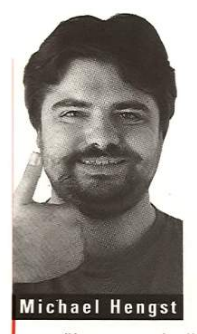


Comanche: Maximum Overkill
Der Urvater der Reihe begeisterte anno 1993 durch die revolutionäre Voxelengine, die zum ersten Mal eine realistische Landschaftsdarstellung mit der damaligen Hardware möglich machte. Spielerisch konnte der actionlastige Erstling nicht überzeugen und mußte sich aufgrund mangelnder Tiefe in der Power Play 1/93 eine Wertung von nur 64% gefallen lassen.



Comanche vs. Werewolf
Der reichlich verspätete Nachfolger basierte immer noch auf der inzwischen veralteten Original-Engine und brachte dem RAH-66 das Fliegen im Netz bei. Bis zu acht Spieler konnten sich in Comanches und Werewolves bekriegen, ansonsten waren Innovationen Mangelware bei dieser besseren Missiondisk. Wertung in PP 11/95: 60 % Solo 62 % Multi.

Hubschrauber, wie der "Hokum" sind eine zusätzliche Bedrohung, denn sie entschließen sich oft, Euch zunächst zu umfliegen, um dann in Eurem Rücken aufzutauchen. Hier kommt die schon erwähnte Einsatz-Karte ins Spiel, denn wer darauf achtet im Schutz der Berge anzufliegen, wird vom Radar des Gegners erst so spät entdeckt, daß dieser nicht mehr rechtzeitig reagieren kann. Um Eure Aufträge erfolgreich zu beenden, muß eine bestimmte Zahl von vorher festgelegten Primärzielen außer Gefecht gesetzt werden, die Ihr allerdings nicht alle selber vernichten müßt. So kann es passieren, daß ein Panzer-Platoon, dem Ihr Schützenhilfe leisten müßt, die meisten Eurer Gegner schon aufgerieben hat, wenn Ihr am Schauplatz eintrefft. Da keiner gerne allein fliegt, gibt Euch das Hauptquartier auch diesmal einen Wingman an die Hand, dem Ihr aber nur einen Befehl geben könnt: Angriff! So kommt es allzu oft vor, daß sich der Kollege – auch ohne Befehl – auf eine ganze Horde von Feinden stürzt, nur um sofort



Michael Hengst

SUPER Na, wer sagt´s denn! Im dritten Anlauf ist es Novalogic endlich gelungen, daß ich meine letzten Zweifel am Voxel-Hubschrauber beiseite gefegt habe. Nicht nur, daß aus „Comanche" entgültig eine ausgewachsene Simulation geworden ist, auch die gelungene Mischung aus „Voxel"-Landschaft und Polygon-Objekten lassen einen die beiden eher mittelprächtigen Vorgänger vergessen. Kurzum: „Comanche 3" macht einfach Spaß, der gelungene Trainingsmodus und die zahlreichen Missionen lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Zwar wird das Flugvergnügen durch den horrenden Hardwarehunger getrübt -- wer mit allen Details in SVGA fliegt, braucht mindestens einen 200MHz-Pentium -- aber dafür entschädigt „Comanche 3" mit einer traumhaft schönen Grafik. Dank VGA-Modus und Magerdetails fliegt der High-End-Chopper zwar auch auf „normalen" Rechnern, aber hier geht viel vom Spaß verloren. Wenn Ihr noch einen Grund sucht Euren Rechner aufzumotzen: „Comanche 3" ist einer.

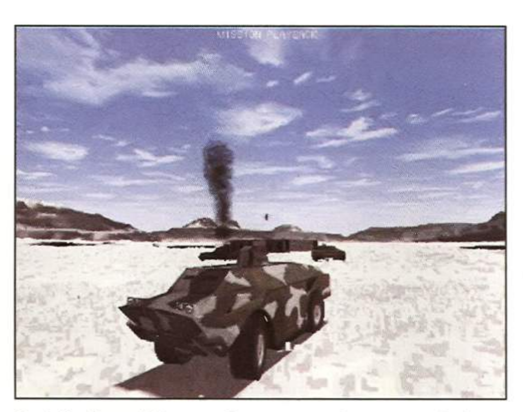


Im Anflug auf gegnerische Panzer

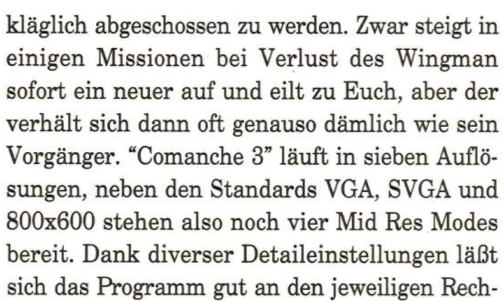




Treffer! Die Zielkamera verfolgt den jeweils aufgeschalteten Gegner



Solch detaillierte Gegner gab es noch in keiner Flugsimulation zu bestaunen



Eine freundliche Super-Cobra hebt von Guantanamo ab

kläglich abgeschossen zu werden. Zwar steigt in einigen Missionen bei Verlust des Wingman sofort ein neuer auf und eilt zu Euch, aber der verhält sich dann oft genauso dämlich wie sein Vorgänger. "Comanche 3" läuft in sieben Auflösungen, neben den Standards VGA, SVGA und 800x600 stehen also noch vier Mid Res Modes bereit. Dank diverser Detaileinstellungen läßt sich das Programm gut an den jeweiligen Rechner anpassen, wobei laut Novalogic gerade die Voxel-Engine noch einmal überarbeitet werden soll, um die Hardware-Anforderungen möglichst gering zu halten. Die Kombination von Voxelspace 2 mit Polygonen-Objekten macht eine Unterstützung für 3D-Beschleuniger zwar unmöglich, aber es wird definitv einen zweiten Release geben, in dem Intels MMX-Standard unterstützt werden soll. sg

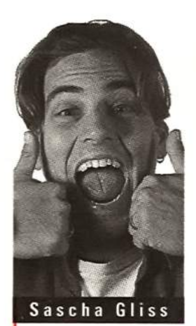
TECHN. DATEN

Antrieb: Zwei LHTEC T800-LHT 801 Turboshafts mit je 1342 PS
Länge: 14,28 Meter
Höhe: 3,39 Meter
Rotordurchmesser: 11,9 Meter
Leergewicht: 3515 Kg
Kampfgewicht: 4587 Kg
Vmax: 175 Knoten (324 Km/h)
Max. Steigrate: 360m/min
Max. Flugzeit: 150 Minuten
Besatzung: 2

FACTS & FIGURES

Comanche RAH-66

Der offizielle Nachfolger der AH-1 "Super Cobra" (und einiger anderer Helis) basiert auf einem Entwurf, den Boeing/Sikorsky Anfang der 80er Jahre der U.S. Army vorstellte. Die Anforderungen des Militärs waren hoch: Der Hubschrauber sollte sowohl für Aufklärungs- wie auch für Kampfmissionen geeignet sein, dabei ein geringes Radarprofil besitzen und einfach zu bedienen sein. Den hohen Stealth-Faktor erreichte man u.a. durch Reduktion des Radarquerschnitts und der Hitzeabstrahlung: So ist der Rumpf extrem schlank, hervorstehende Teile wie der Heckrotor wurden geschickt in den Rahmen integriert, und durch den im Schwanz unter den Rotoren plazierten Auspuff gibt der wehrhafte Indianer nur ein Sechstel der Hitze eines Apache an die Umgebung ab. Der RAH-66 fliegt überdies ausgesprochen leise, was eine klare Ortung für das menschliche Ohr fast unmöglich macht. Nachteil all dieser Maßnahmen ist z.B. eine recht dürftige Waffenzuladung: Im internen Waffen-Schacht ist gerade mal Platz für sechs Hellfires, weshalb für reine Combat-Missionen externe Stummelflügel montiert werden, die Platz für acht zusätzliche ATGMs bieten. Das ursprüngliche Design sah übrigens nur einen Piloten vor, später griff man auf die bewährte Pilot/Waffenoffizier-Auslegung zurück, diese Konfiguration erhöht die Effizienz der Besatzung.



Sascha Gliss

SUPER

Novalogic strikes back! Nach dem eher mauen "F22" kehren die Amis zu ihrem Lieblingsflugobjekt zurück und lehren die Konkurrenz das Fürchten. Die Präsentation von "C3" ist über jeden Zweifel erhaben, läßt sie doch die gesammelte Konkurrenz reichlich alt aussehen. Neben dem schon fast fotorealistisch wirkenden Hauptdarsteller glänzen aber auch die gegnerischen Vehikel : Die T80-Panzer etwa könnten fast als Hauptfiguren ihrer eigenen Simulation durchgehen. In den extra großen Einsatzgebieten treiben sich eine Vielzahl an gegnerischen und freundlichen Einheiten herum, die alle ihre eigenen Missionen verfolgen und somit das virtuelle Schlachtfeld zusätzlich mit Leben erfüllen. Auf höchster Realismus-Stufe stößt das Programm fliegerisch in Gefilde vor, die bisher DIs "Apache" vorbehalten waren. Die saftigen Hardwareanforderungen in hohen Detailstufen und der fehlende Einsatzplaner bleiben somit die einzig gravierenden Mängel des Programms. Ansonsten ist "C3" der neue Häuptling der Heli-Sims und gehört in jede Sammlung.

Name .... **Comanche 3**
Genre .... Simulation
Hersteller .... Novalogic
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler .... 1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			100
empfohlen			200

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System .... Win'95, DOS
Festplatte belegt ..... 27-47 MByte
RAM-Ausstattung ...... 16 MByte
Steuerung .... Tastatur
.... Joy-/Flightstick
Extras ... Netzwerk, (Null-) Modem

Grafik 88%
Sound 76%
Spielspaß

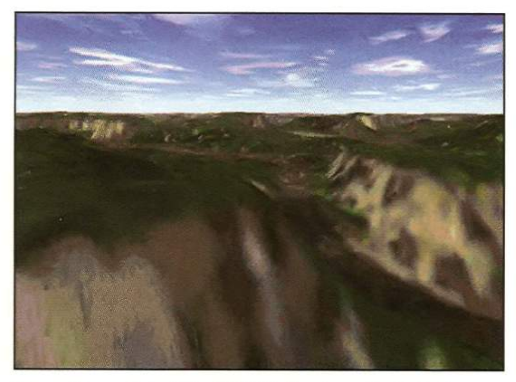
Solo	Multi
87%	88%



Demo auf

VOXEL-TECHNIK

Animationen von echten, dreidimensionalen Voxel-Objekten sind leider noch zu rechenaufwendig für heutige PCs. Dabei bieten sie viele Vorteile gegenüber Polygonobjekten: man kann sie bei Zusammenstößen besser verformen und mit ein paar Tricks auch realistischer animieren. Aber das ist bisher teuren Grafik-Workstations vorbehalten, die hauptsächlich in der medizinischen Forschung und in Krankenhäusern eingesetzt werden. Außer natürlich, man benutzt ein paar Tricks. Die Entwickler von Novalogic kamen zuerst darauf: wenn man sich auf eine



Voxelpracht: Die "C3"-Engine in höchster Detailstufe – ein Augenschmauß

eigentlich zweidimensionale Fläche beschränkt und nur Höhenunterschiede zuläßt, fallen die kompliziertesten Berechnungen einfach weg. „Comanche" verwendet also genaugenommen gar keine echten Voxel, sondern leiht sich einfach ein paar gute Ideen aus der medizinischen Bildverarbeitung.

Doch wie geht das genau? Im Computer gespeichert ist ein Satellitenbild der jeweiligen Landkarte, und zwar sowohl mit Höhen- als auch mit Farbinformationen. Die Voxel-Engine verwendet dann die Position und Blickrichtung des Spielers, um den sichtbaren Bereich zu bestimmen. Damit die Animation flüssig bleibt und nicht zuviel gezeichnet werden muß, krümmt man kurzerhand den Horizont ein wenig stärker nach unten als in Wirklichkeit. Dann wird auf Bodenlinien quer zum Betrachter für jeden Landschaftspunkt berechnet, wo und wie groß er am Bildschirm erscheinen muß. Dort wird einfach ein entsprechendes Rechteck in der richtigen Farbe gezeichnet. „Comanche 3" verwendet dabei allerdings je nach Entfernung eine von vier verschieden feinen Auflösungen. Nahe beim Spieler zeigen die Pixelblöcke am meisten Detail, am Horizont sind sie am gröbsten. Da Novalogics Engine die Voxel Linie für Linie von hinten nach vorne abarbeitet, verschwinden Talsohlen und verborgene Schluchten automatisch hinter weiter vorn liegenden Bodenpunkten. Wer genau hinsieht kann gut erkennen, daß sich die geschwungenen Hügel tatsächlich aus kleinen Rechtecken zusammensetzen. Die Auflösung der Landkarte ist übrigens auch nicht ganz so hoch wie sie aussieht. Hier haben die Programmierer wieder getrickst: um den Detailgrad zu erhöhen, werden je nach Bodenfarbe immer wieder die gleichen vorgespeicherten Voxelmuster eingesetzt. Aber der Performance muß man durchaus Respekt zollen. Mit über 300 000 Voxeln pro Sekunde auf einen P133 ist „Comanche 3" ganz schön beeindruckend.

Gregor vom Scheidt



In der Vergrößerung ist die "würfelige" Struktur vage erkennbar

Eine ähnliche Landschaft wie oben bei geringster Detailstufe: Hier werden einzelne Voxel sichtbar

WAS SIND VOXEL?

Voxel stammen eigentlich aus der Medizin: sie wurden von Forschern in Analogie zu den Pixeln getauft, als durch neue Scanner auf einmal nicht mehr nur zweidimensionale Bilder geliefert wurden, sondern auch dreidimensionale.

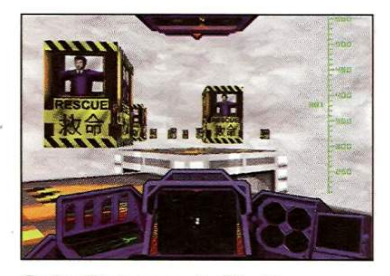
Pixel war ein Kunstwort für „picture elements" (Bildelemente), also schuf man kurzerhand den Voxel für „volume elements" (Volumenelemente). Voxel waren die kleinste Raumeinheit, die die medizinischen Scanner auflösen konnten: kleine Würfel mit je ein paar Millimetern Kan-



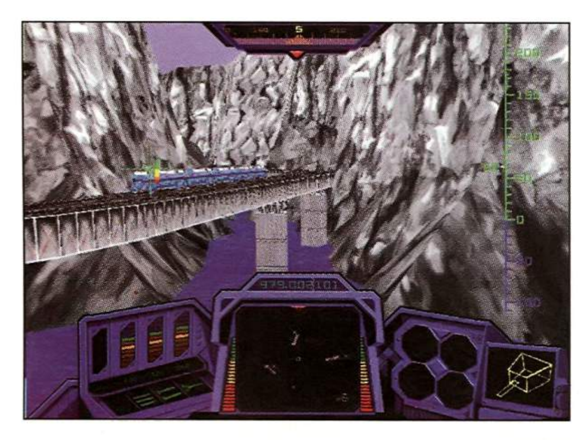
tenlänge. Aus vielen dieser Würfelchen kann jedes noch so komplexe 3D-Objekt zusammengesetzt werden.

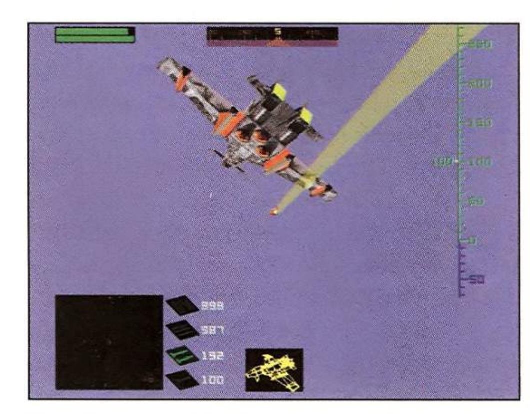
HELICOPS

Nippon strikes back: Action über den Dächern von Neo Tokyo


Geiseltransport: Statt Menschen gibt es nur Kisten

Tokyo liegt in Schutt und Asche. Schuld daran ist ein Erdbeben, das 1998 die japanische Metropole bis auf die Grundmauern erschüttert. Im ausbrechenden Chaos machen sich Verbrecher breit. Anführer der Kriminellen ist Maxwell Giger, ein skrupelloser Spitzbube, der die Verwaltung des wieder aufgebauten Neo Tokyo schmiert, aber auch vor Mord und Totschlag nicht zurückschreckt. Nur ein unerschrockener Mann kämpft für Recht und Ordnung. Leider wenig erfolgreich, denn schnell fällt Gouverneur Koyo einem Anschlag zum Opfer. Aber etwas hat er doch erreicht. Aus fünf Spezialisten der Guerilla-Kriegsführung konnte er in letzer Minute eine Eliteeinheit bilden, die sich dem Kampf um das Gesetz stellt: Die "HeliCops". Miki Akino, **Shin Otowa** und drei andere kämpfen in modernen HiTech-Helicoptern um die Vorherrschaft in Neo Tokyo. Mit "HeliCops" bringt 7th Level einen weiteren Vertreter der Gattung "Hubschrauberfliegen leichtgemacht" auf den Spielemarkt: Die fliegenden Kampfmaschinen steuern sich eher wie Raumschiffe. Wichtiger sind da schon die Missionen, die schön abwechlungsreich ausgefallen sind: Beinahe in jedem Level wirbeln die Rotorblätter durch einen anderen Stadtteil von Neo Tokyo. Oft geht es über die Wolkenkratzer der Metropole, durch tiefe Straßenschluchten oder durch enge Täler, in denen sich ein kleiner Zug auf seinem Gleis schlängelt. In einigen Aufträgen muß der Spieler unter die Erde und erforscht enge Betongänge oder hat es in riesigen Hallen mit Horden von Gegnern zu tun. Obwohl es letztlich nur darauf ankommt, seine Raketen schneller als die Gegner abzuschießen, hat man immer vorgegebene Aufträge auszuführen, die des öfteren unter Zeitdruck zu erledigen sind. Mal soll man eine Brücke von Panzern säubern, bevor diese das andere Ende erreichen. In einer anderen Mission soll der Spieler Geiseln von einem Hochhausdach zum anderen transportieren oder verstreute Informationskapseln einsammeln. Die jeweiligen Missionsziele markiert auf der im Heli eingebauten Übersichtskarte ein weißer Strich, Feinde oder Power-ups leuchten in anderen Farben. Technisch kann das Spiel überzeugen: Alle Objekte bestehen aus mit Texturen belegten Polygonen. Gebäude in der Landschaft baut das Programm aus Geschwindigkeitsgründen erst relativ spät auf, und viele Häuser wirken unnatürlich klotzig, können aber die Atmosphäre einer echten Metropole dank origineller Bauten rüberbringen. Das Programm lebt auch von den knalligen Soundeffekten, etwa wenn sich die Raketen mit lautem Fauchen auf den Weg machen. Die Missionsbriefings wird in der deutschen Version übrigens die Synchronstimme von Clint "Dirty Harry" Eastwood sprechen. *ste*


Durch dieses enge Tal verfolgt der Spieler den Zug


Eine Homing-Missile kurz vor dem Einschlag in einen Gegner


Peter Steinlechner

GUT

Übertriebene Spieltiefe soll in "HeliCops" niemand erwarten: Das Programm setzt voll auf schwungvolle Action. Hier sieht man wieder mal, daß sich eher schlichtes Gameplay mit ordentlich Krachen und Scheppern, guten Soundeffekten sowie flotter Grafik ordentlich aufpeppen läßt. Das gilt auch für die Missionen: Auf den ersten Blick komplex, sind auf den zweiten aber vor allem schnelle Triggerfinger gefragt. Schwierigkeiten bekommen Hobbypiloten nur in den Aufträgen unter der Erde, in denen eine übersichtliche Karte fehlt. Etwas Feintuning hätten die Entwickler auch in das verwendete Flugmodell stecken sollen: Programme wie "SimCopter" oder "Comanche" vermitteln bei vergleichbarer Steuerung das Gefühl überzeugender, am Steuer eines Heli zu sitzen. Dafür gefällt mir das auf PCs noch unverbrauchte Nippon-Szenario um so besser: Endlich mal keine bösen Außerirdischen, die zum x-ten mal die Erde unterjochen wollen. Fazit: Wer unkomplizierte Action mag, kann – zumal bei dem günstigen Preis –die Rotorblätter anwerfen.

Name	**HeliCops**
Genre	Action
Hersteller	7th Level
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 60 Mark
Spieler	1 bis 4
System	Win'95
Festplatte belegt	min. 30 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Joystick
Extras	Netzwerk, unterstützt MMX

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			100
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

Grafik 66%

Sound 70%

Spielspaß

Solo	Multi
74%	75%

☎ 0180/522 5300

Mo-Fr 7-19 h, Sa 9-13 h: 0831/57 51 57

Telefax: 0831 / 57 51 555

Internet: http:\\www.gameit.de

email: Info@gameit.de

T-Online: ★Gameit#

✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Game It!

Titel des Monats

April:

MDK

69,95

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Titel	Preis
Command & Conquer 2	79,95
Command & Conquer 2 Data	24,95
C&C 2 incl. Data+Lösungsheft	99,95
Command & Conquer SVGA*	79,95
Diablo	69,95
Dominion*	69,95
Jagged Alliance 2	69,95
Master of Orion 2	74,95
MAX	69,95
Theme Hospital	69,95
X-Wing vs. Tie Fighter*	69,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 12.3.97 - * = *noch nicht verfügbar am 12.3.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung* **H** = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch

Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:

Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372

Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

- 1869 17,95
- 3D Ultra Pinball 29,95
- 7th Guest 19,95
- 11th Hour 29,95
- A-Train* 19,95
- Albion 29,95
- Alone in the Dark 1 19,95
- Amerika* 24,95
- Amored Fist 29,95
- Anvil of Dawn 24,95 P
- Apache Longbow light 19,95
- Battle Bugs 24,95
- Battle Isle 1+Data1&2 19,95
- Battle Isle 2+Data 29,95
- Betrayal at Krondor 19,95
- Bioforge 29,95
- Bitmap Brothers Compilaton 24,95
- Bundesliga Manager Pro 19,95
- Caesar 1 19,95
- Christoph Kolumbus 19,95
- Creature Shock 19,95
- Crusader Classic 29,95
- Cyberia 24,95
- D 29,95
- Daedalous Encounter 22,95
- Dawn Patrol Head to Head 24,95 N
- Der Clou Plus 29,95
- Der Patrizier 29,95
- Der Planer & Extra Data 19,95
- Der Reeder 19,95
- Descent 24,95
- Destruction Derby 24,95
- Discworld 24,95
- Earthsiege 1 19,95
- Earthsiege 2 Classic* 29,95
- Earthworm Jim 19,95 N
- Eishockey Manager 19,95
- Euro 96 24,95 P
- Fade to Black 29,95
- FIFA Soccer 96 Classic 29,95
- Formula 1 GP 29,95
- Frankenstein 29,95
- FX Fighter 19,95
- Goblins 1+2 19,95
- Gobblins 3 19,95
- Golden Gate Killer 19,95 N
- Grand Prix Manager 24,95
- Hanse 29,95
- Harpoon Classic 17,95
- Imperium Romanum* 19,95 P
- Indiana Jones 4 29,95
- Jagged Alliance dt. 29,95
- Judge Dredd 24,95
- King's Quest 6 19,95
- King's Quest 7 29,95
- Kyrandia 3 19,95
- Lands of Lore 29,95
- Leisure Suit Larry 1-6 Classic* 29,95
- Little Big Adventure 29,95
- Lost Eden 19,95
- MAG 29,95 P
- Magic Carpet 2 Classic 19,95
- Maniac Mansion 2 29,95
- Mechwarrior 2 24,95 P
- Micro Machines 2 24,95
- Monkey Island 1 24,95
- Monkey Island 2 24,95
- Nascar Racing + Track Pack 19,95
- NBA Jam Tournament 24,95
- North & South 12,95
- Oldtimer 14,95
- Outpost 1.5 19,95
- Panic in the Parc 29,95
- Pirateninsel 24,95
- Pirates e. 22,95
- Pitfall Win95 29,95
- Pizza Connection 19,95
- Prince of Persia 1+2 24,95
- Privateer 29,95
- Pro Pinball: The Web 27,95
- Railroad Tycoon 19,95
- Rebel Assault 29,95
- Red Baron 1 Classic 22,95
- Return to Zork 29,95
- Rise 2 29,95
- Sam & Max 29,95
- Shanghai Great Moments 24,95
- Sherman M4 12,95
- Silent Service 2 19,95
- Sim Ant* 19,95
- Sim City enhanced 19,95
- Sim Earth* 19,95
- Sim Farm* 19,95
- Simon the Sorcerer 1 19,95
- Simon the Sorcerer 2 29,95
- Space Hulk Classic 9,95
- Space Quest 6 19,95
- Star Crusader 9,95
- Steel Panthers 29,95
- Stonekeep 29,95
- Teamchef 19,95
- Tennis Cup 2 19,95
- TFX 29,95
- The Simpsons 29,95 P
- Theme Park 29,95
- Tilt 19,95
- Top Gun 19,95
- Tornado 19,95
- Transarctica 19,95
- Transport Tycoon+World Ed. 24,95
- US Navy Fighters 29,95
- Virtual Karts 29,95
- Virtual Pool* 24,95
- Virtual Tennis 14,95
- Vollgas 29,95
- Warcraft 24,95
- Whales Voyage 14,95
- Wing Commander 3 29,95
- Winter Supersports 14,95
- Wipeout/Novastorm 29,95
- Wizardry 7 17,95
- Wolf 14,95
- Woodruff 19,95
- Worms 24,95 P
- WWF Wrestlemania 24,95
- X-Com 24,95
- X-Wing + Mission 29,95

CD ROM

- 3D Ultra Pinball 2 64,95
- 4-4-2 Fußball* 54,95 N
- 9 - The last Resort 69,95
- A 10 Cuba 64,95
- Abuse 59,95
- Ace Ventura 52,95
- AD&D Blood & Magic 74,95
- AD&D Dragon Dice* 69,95
- Adidas Power Soccer* 69,95 N
- Admiral Sea Battles* 54,95 P
- Adventures of t. Smart Patrol* 74,95
- Age of Sail* 64,95 P
- AH 64 Longbow Gold* 69,95
- AH 64 Data 44,95
- Airline Simulator 59,95
- Air Warrior 2 79,95
- Alien Triology 64,95
- Animal 64,95
- Angel Devoid* 59,95
- Arc of Time* 69,95
- Armored Fist 2* 79,95
- Asterix & Obelix* 49,95
- ATF Gold* 79,95
- ATF Data: Nato Fighters 34,95
- Atomic Bomberman* 54,95 N
- Atripolis 2097* 69,95
- Bad Mojo 44,95
- Baku Baku 49,95
- Baldies* 64,95
- Baphomets Fluch 69,95
- Batman Forever Coin up 59,95
- Battle Cruiser 3000 AD* 69,95
- Battle Sport* 69,95
- Betrayal in Antara* 79,95
- Biest Chamber* 64,95
- Birthright* 79,95
- Bleifuss 2 49,95
- Bubble Bobble 59,95
- Bug 52,95
- Bundesliga Manager 97 69,95
- Burning Steel 4 39,95
- Caesar 2 Win95 59,95 N
- Capitalism 69,95
- Chessmaster 5000 Win95 69,45
- Chewy 29,95
- Civil War General 74,95
- Civilisation 2000 69,95
- Civilisation 2000: Conflicts 34,95
- Clandestiny Win95* 69,95
- Clayfighter 2* 79,95
- Comanche 3.0* 69,95
- Commanche + Data 39,95
- Command & Conquer 69,95
- Command&Conqu. Data 24,95
- Command: 100 neue Levels 24,95
- Levels: Total Destruction 19,95 N
- C & C 1 + Data 89,95
- Command & Conq. SVGA* 79,95
- Command & Conquer 2 79,95
- C & C 2 Data* 24,95 P
- Levels CD 14,95 N
- C&C 2 + Data* 99,95
- Close Combat* 69,95 N
- Command Aces of t.Deep 74,95
- Conqueror 1086 AD 69,95
- Conquest de Luxe 49,95
- Creatures 64,95
- More Creatures 17,95 N
- Crow: City of Angles* 79,95
- Cyber Gladiators 69,95
- Cyberia 2 59,95
- Cyberspeed Win95 74,95
- Daggerfall* 69,95
- Darklight Conflict* 69,95
- Das Gewehr - Ages of Rifle 69,95 N
- Das schwarze Auge 1 24,95
- Das schwarze Auge 2 24,95
- Das schwarze Auge 3 29,95
- DSA 1+2+3 74,95
- Daytona USA 74,95
- Deadline 34,95
- Deadlock 69,95
- Deadly Skies* 74,95
- Deadly Tide* 64,95 P
- Death Gate 69,95
- Deathdrome* 49,95
- Delirium* 69,95 N
- Demonworld* 64,95
- Der Planer + Data 19,95
- Der Planer 2 69,95
- Der Planer 2 Data 24,95
- Der Produzent 69,95
- Descent 2 39,95 P
- Destiny 69,95
- Destruction Derby 2 59,95
- Diablo 69,95
- Die Fugger 2 49,95
- Die gr. Schlacht: Ardennen 64,95
- Die gr. Schlacht: Gettysburg 64,95
- Die gr. Schlacht um Shiloh* 64,95
- Die gr. Schlacht: Waterloo 64,95
- Die Pandora Akte 74,95
- Die Schlümpfe 49,95
- Die Siedler 29,95
- Die Siedler 2 64,95
- Die Siedler 2 Mission 29,95
- Discworld 2 74,95
- Dominion* 67,95 N
- Down in the Dumps 69,95
- Dragon Lore 2 64,95
- Dragonheart* 64,95

Preisaktion!

Titel	Preis
Bleifuss 2	49,95
D. schw. Auge 3	29,95
Destr. Derby 2	59,95
Larry 7	69,95
Lords o. t. Rea. 2	69,95
Phantasmag. 2	69,95
Wing Comm. 4	54,95

- Dungeon Keeper* 69,95
- Ecstatica 2 69,95
- Elisabeth 1 64,95
- Eradicator* 64,95 N
- Evidence* 69,95
- Evocation 69,95
- F 1 GP 2 dt. 79,95
- F1 GP2 Add Ons (tewi) 17,95 N
- F 1 GP 2 Fahrertraining 24,95
- F 1 Manager 96 69,95
- F 1 Manager Professional* 69,95
- F1 Racing* 79,95
- F 22 Lightning II 79,95
- Fallout* 69,95 N
- Fantasy General 64,95
- FIFA Soccer 97 69,95
- FIFA Soccer Manager 64,95 N
- Firefight 54,95
- Flottenmanöver Win95 74,95
- Flugsim's siehe Sonderfeld
- Flying Corps 79,95
- Formel 1* 79,95
- Fragile Allegiance 69,95
- FX Fighter Tubo 64,95
- Gabriel Night 1 19,95
- Gabriel Night 2 dt. 64,95
- Games Cheats 2 24,95
- G-Nome 69,95

- Pole Position 64,95
- Police Quest SWAT 69,95
- Power Chess* 84,95
- Power Play Hockey* 59,95
- Privat Eye* 64,95
- Privateer 2: The Darkening 79,95
- Privateer 2 Special (+Priv 1) 94,95
- Project Paradise 64,95
- Putty Squad* 69,95
- QAD* 64,95
- Quest for Glory Collection 64,95
- Rally Racing 97 74,95
- RAN Compilation 39,95
- Raven Project* 57,95
- Rayman 34,95
- Realms of Haunting 74,95
- Rebel Assault 1 29,95 P
- Rebel Assault 2 49,95 P
- Reloaded 54,95
- Rendezvous im Weltraum 79,95
- Renegade 2* 54,95
- Return Fire 64,95
- Riot* 59,95
- Riddle of Master Lu 69,95
- Risiko Win95 69,95
- Road Rash Win95 49,95
- Robotron X* 74,95
- Rückkehr nach Krondor* 64,95

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat ...

- Gene Machine 69,95
- Gene Wars 39,95
- Golf siehe Sonderfeld
- Grand Prix Manager 2 74,95
- Grid Run* 59,95
- Guts 'n' Garters* 79,95
- Hardwar* 79,95
- Hattrick Wins* 64,95
- Have a .I.C.E. Day 54,95
- Heart of Darkness* a.A.
- Heroes o Might&Magic 49,95
- Heroes of Might & Magic 2 67,95 N
- Hexagon Kartell 64,95
- Holiday Island 69,95
- Hilday Island Szenarien 19,95 N
- Hugo 3 59,95
- Hugo 4 59,95
- Hunter hunted 79,95
- Hyperblade 79,95
- I have no mouth but I must* 69,95
- Imperium Galactica* 69,95
- Independence Day Win95* 44,95 P
- Interstate '76 79,95
- Iron & Blood* 69,95
- Iron Man / XO* 59,95
- Isnogud 64,95
- Jagged Alliance 2* 69,95
- Jedi Knights* 74,95
- Jetfighter 3 69,95
- Jewels of the Oracle 79,95
- Kick Off 97 64,95 N
- King's Quest Collection 1-6 69,95
- KKND 57,95
- Krazy Ivan Win95 74,95
- Lands of Lore 2* 84,95
- Last Rifles* 44,95
- Leisure Suit Larry 7 69,95
- Lighthouse 79,95
- Lode Runner online* 79,95
- Lord of the Realm 2 69,95
- Lost Vikings 2 59,95
- M1 A2 Abrams* 84,95
- Mad TV 2 69,95
- Magic the Gathering 69,95 P
- Marble Drop* 54,95
- Martini Racing 24,95
- Marty 2* 59,95
- Master of Orion 29,95
- Master of Orion 2 74,95
- MAX 69,95
- MDK 79,95
- Mech 2 Data Disc 39,95
- Mechwarrior: Mercenaries 79,95
- Mega Wad Cheats 19,95 N
- Mega Wad Special 19,95 N
- Mega Wad Vol. 3 24,95 N
- Metal Lords* 77,95
- Mission Force Cyberstorm 69,95
- Monopoly 54,95
- Monster Trucks* 69,95 N
- Monster Trucks Madness 69,95
- Monty Python's Ritter d. Kok. 64,95
- bat 3 Win 95* 69,95
- Mummy 79,95
- Myst dt. 64,95
- NBA Hangtime Win95* 69,95
- Nascar Racing 2 74,95
- NBA Jam Extreme* 69,95
- NBA Live 97 69,95
- Need 4 Speed Special Ed. 74,95
- Need 4 Speed 2* 69,95 N
- Nemesis 69,95
- Net Zone* 59,95
- Nihilist 54,95
- Normality 74,95
- NHL Open Ice* 69,95
- Night of the Monsters* 79,95
- Normality 49,95 P
- Obelix Win95* 44,95
- Olympic Games 64,95
- Olympic Gold* 49,95
- Orionburger 62,95
- Othello 34,95
- Panic in the Parc* 74,95
- Panzer Dragoon 64,95
- Panzer General 2 39,95
- PC Games Cheats 24,95
- Perfect Weapon* 59,95
- Petko* 64,95
- Phantasmagoria 77,95
- Phantasmagoria 2 69,95
- Pinball 97* 52,95
- Pinball 95 Trybid* 39,95
- Pinball Wizard 2000 59.95
- Pirateninsel* a.A.
- Pirates! Gold 34,95
- POD 64,95 N

- Safecracker* 69,95
- San Franc. PD Homicide* a.A.
- Schleichfahrt 69,95
- Scorcher 69,95
- SEGA Rallye 69,95
- Sensible World of Soccer 49,95
- Sensible W. of Soccer Update 24,95
- Sentien* 69,95
- Shannara 69,95
- Shattered Steel 69,95
- Sherlock Holmes 69,95
- Silent Hunter 64,95
- Silent Steel 49,95
- Sim City 2000 79,95
- Data: More Sim Cities 17,95 N
- Sim Copter 69,95
- Sim Park 69,95
- Sim Tunes* 54,95
- Sim Paket 64,95
- Sonic 49,95
- Sonic & Nuckles Collection* 49,95
- Soul Hunt* 59,95
- Soviet Strike* 79,95
- Space Trader Win95* 59,95
- Speedster* 59,95 P
- SPQR 69,95
- Stadt der verlorenen Kinder 69,95 N
- Star General Win95 64,95
- Star Gladiator 84,95
- Star Trek siehe Sonderfeld
- Star Wars Collection 49,95
- Stars 54,95 N
- Steel Panthers 2 64,95
- Sub Culture* 54,95
- Super Bubsy Win95 74,95
- Super Motocross* 64,95
- Swiv 3D* 69,95
- Syndicate Wars 39,95
- Synergist* 69,95
- Terminator Sky Net 39,95
- Terror Trax* 34,95
- TFX 2000 Eurofighter+Data 79,95
- TFX EF 2000 Data 29,95
- TFX Super EF 2000 Win95 84,95
- The Muppets inside 64,95
- The Neverhood 74,95
- Timelapse 69,95
- Tiny Troops* 64,95
- The Devide* 54,95
- The Fallen 64,95
- The Mutation of J.B. 39,95
- The Simpsons 59,95
- Theme Hospital 69,95 P
- Think-X 37,95
- Tie Fighter 49,95 P
- Time Commando 39,95 P
- Time Gate Win95 64,95
- Titanic* 64,95 N
- Tomb Raider 69,95
- Toonstruck 69,95
- Total Distortion* 69,95
- Total Mania* 64,95
- Trash It!* 69,95
- Trophy Bass Fishing 2 Win95 e 69,95
- Tunnel B1 79,95
- Twisted Metal Win95* 59,95
- UEFA Champions League 97* 64,95 N
- Ultimat Mix* 64,95
- Urban Runner 59,95
- US Navy Fighter 97 Win95 79,95
- Vermeer* 54,95
- Viking Conquest* 59,95
- Virtua Fighter 64,95
- More War: 100 neue Levels 24,95
- Warcraft 2 Level Vol. 2 17,95 N
- Warcraft 2 Data 24,95
- Warcraft 2 Exclusive (+Data) 79,95
- Warhawk Win95* 59,95
- Warwind 59,95
- Wing Commander 1-3* 54,95
- Wing Commander 4 54,95
- Wipeout 2097* 69,95
- Wizardry Gold* 69,95
- Worms incl. Data 69,95
- Worms Data: Reinforcem. 29,95
- WWF in your House 64,95
- X-Car 69,95
- X-Wing 29,95 P
- X-Men* 69,95
- X-Wing vs. Tie Fighter* 69,95
- Z 64,95
- Z Director's Cut 19,95
- Z + Z Director's Cut Bundle 69,95
- Zombieville* 74,95
- Zone Raiders* 64,95
- ZPG* 67,95
- Zork: Nemesis 74,95

Star Trek

- Star Fleet Academy* 69,95
- Star Trek 25th anniversary 24,95
- Star Trek Borg 49,95
- Star Trek 2 24,95
- Deep Space 9 24,95 P
- Next Gen. Final Unity dt. 39,95

Golf

- PGA Eurotour Classic 29,95
- Links LS 84,95
- Links LS Kurs Collection 1-3 je 49,95 N
- Links 386 + 2 Plätze 69,95
- Platz Castle Pines 49,95
- Platz Cog Hill 49,95
- Platz Mauna Kea 49,95
- Platz Prairie Dune 49,95
- Platz Riviera 49,95
- Platz Troon North 49,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

- Airbus 2 (Win95)* 69.95
- Flight unlimited Win95 69.95
- Flugsimulator 6.0 dt. 79.95
- Flugsimulator 5.1 dt 79.95
- FS 6 Designer + Scenery FFM 59.95
- FS 6 MS Expansion Pack* 79.95 N
- FS FX upgrade 79.95
- FS Flight Adventures 1 59.95
- FS Flight Shop 79.95
- Final Approach 39.95
- Moving Map 2.0 69.95
- Navigator 6.0 44.95
- Rescue Air 911 69.95
- Schiratti Commander 59.95
- Scenery & Object Design. 79.95
- Aircraft Collections je 49.95 (Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)

Szenerien:

- Europe 1 54.95
- Europe 2 59.95
- Multimedia München 2 49.95
- Griechenland 59.95
- Kanarische Inseln* 59.95
- Karibische Inseln* 44.95
- Madrid 44.95
- Venedig* 54.95

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Sammelausgaben

Zusammen gekauft = gespart

Titel	Preis
C & C 1 + Data	89,95
C & C 2 + Data	99,95

- Blue Byte Collection 39,95 N — *Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1*
- Funsoft Compilation 74,95 — *PGA Tour Golf, Star Trek FU, Rallye Racing*
- funsoft Strategie Edition 49,95 — *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux*
- funsoft Simulations Edition 49,95 — *Air Havoc, Flight unlimited, Aegis*
- Game Box 50 Spiele 39,95 — *Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold*
- Gigapack 79,95 — *CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, TFX EF 2000, Transport Tycoon Deluxe, Rätsel des Meister Lu, Arcade America*
- Gold Games - 15 CDs 39,95 — *40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.*
- Lucas Arts Air Combat 39,95 — *Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions*
- Megapack 6 79,95 — *Riddle of Master Lu, Pz. General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball*
- Megasixpack 44,95 N — *Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords*
- Westwood Compilat. 69,95 — *Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore*
- Auf dem Nil nach Ägypten 64,95 — *Entdecke das Land der Pharaonen*
- Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs 39,95 — *u.A. Wordstar f. Win 2.0, Borland Paradox Win, Harvard Graphics, Winclean uninstaller*
- Lexikon des intern. Films 119,95 — *Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos*
- Ultra Pack 2 79,95 — *Chronik d. 20 JH., Autoatlas D, Wohnungsplaner, WISO mein Geld, ADAC Auto 96, Falk City guide, Lotus Organizer 1.1*

Multimedia

Microsoft Multimedia

- 3 D Filmstudio Win95 69,95
- Autoroute Europa 5.0 109,95
- Cinemania 97 59,95
- Encarta 97 Enzyklopädie 169,95
- Encarta Weltatlas 94,95
- Music Central 97 Win95 59,95

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern

- Junior Lesen u. Rechnen 4-6 J. 64,95
- Junior Lesen u Rechnen 6-7 J. 64,95
- Grundschule Deutsch 1+2 64,95
- Grundschule Mathe 1+2 64,95
- Grundschule Deutsch 3+4 64,95
- Grundschule Mathe 3+4 64,95
- Sekundarst. Deutsch 5+6 64,95
- Sekundarst. Mathe 5+6 64,95
- Sekundarst. Deutsch 7+8 64,95
- Sekundarst. Mathe 7+8 64,95
- Multimedia Englisch 5 od.6 64,95
- Multimedia Englisch 7 od. 8 64,95
- Barbie Druckstudio 49,95
- Barbie Filmstudio 49,95
- Barbie Modedesigner 59,95
- Blinky Bill 29,95 N
- Dschungelbuch 3.5 44,95
- König der Löwen 79,95
- Leonardo je 29,95 N
- Ollis große Reise 49,95
- Ollis Welt 54,95
- Pocahontas 79,95
- Prof. Tims verrü. Werkstatt 59,95
- Toy Story Spiele Action 44,95 N
- Tuneland 29,95 N
- Urmel's Filmstudio 34,95 N
- Zwillinge im Zauberland 39,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns

- 8 MB EDO 44,95
- 16 MB EDO 109,95
- 32 MB EDO 224,95

günstige Tagespreise erfragen! nur Markenware!

Joysticks

- **Notebook Joystick Karte** 149,95 — PCMCIA II Karte für 2 Joysticks
- **Alfa** Dread Joypad 29,95
- **Alfa** Twin Box 29,95

CH Products

- Flightstick 59,95
- Flightstick Pro 99,95
- F 16 Flight Stick 74,95
- F 16 Combat Stick 129,95
- F 16 Fighter Stick* 189,95
- Virtual Pilot 119,95
- Virtual Pilot Pro 169,95
- Throttle 129,95
- Throttle Pro 169,95
- Pedals+Nascar Rac. light. 99,95
- Pedals Pro 169,95

Gravis

- Gamepad 29,95
- Gamepad Pro 49,95
- Analog Pro 39,95
- Blackhawk 54,95 P
- Thunderbird 84,95 P
- Firebird 2 129,95
- Grip + 2 Game Pads 139,95 P
- Grip 2er Pack 59,95 P

Logitech

- Thunderpad 29,95
- WingMan light 44,95
- WingMan extreme 79,95
- Warrior 119,95

Microsoft

- Sidewinder Gamepad 54,95
- Sidewinder Pro 79,95
- Sidewinder Pro+Hellbender 99,95

Thrustmaster

- TM Formula T1 Lenkrad 149,95
- TM Formula T2 Lenkrad 219,95

Soundkarten

- SB 16 VE IDE Plug&Play 159,95
- SB 32 Plug&Play 219,95
- Yam. Wavetable Upgrade 199,95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:

Marktgäßle 8



Kempten:

In der Brandstatt 6



KICK OFF 97

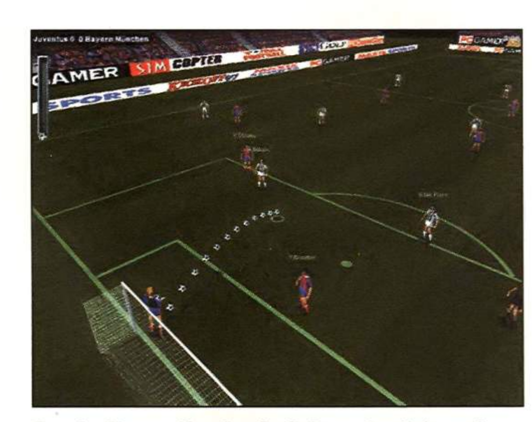
Schlechter als der Vorgänger – bleibt bei diesem virtuellen Stadion lieber draußen

Was soll man noch groß über ein actionorientiertes Fußballspiel schreiben? Im Falle von "Kick Off 97" ist vielleicht zunächst zu erwähnen, daß er nach nur neun Monaten seinen Vorgänger ablöst (Test in PP 8/96) und leider deutlich schlechter ausgefallen ist. Neu an der 97er Edition ist unter anderem die Umstellung auf Polygonspieler. Dabei eiferte man offensichtlich dem Vorbild "FIFA Soccer 97" so weit nach, daß auch hier die Gliedmaßen zur Schonung der Prozessorressourcen weiterhin Bitmaps sind, was aber nicht weiter auffällt. Einen Schritt zurück ging Anco bei Joysticksteuerung. Diese beschränkt sich im Gegensatz zur sorgfältigen 4-Button-Ausnutzung im letzten Jahr grundsätzlich auf zwei Knöpfe, was bei vielen Aktionen wenig intuitive Feuerknopf-Richtungs-Kombinationen erfordert. So müssen zum Beispiel für einen Spurt beide Buttons gleichzeitig gedrückt sein, was bei manchen Pads zu ausgerenkten Fingern führt. Prinzipiell geriet der Umgang mit dem ballführenden Spieler einfacher, da das Leder jetzt ständig am Fuß "klebt". Dribblings wollen aber nach wie vor nicht so recht gelingen, da der gegnerische Verteidiger ohne Verzögerungen auf die eigenen Haken und Drehungen reagiert. Da ist flottes Paßspiel schon eher von Erfolg gekrönt, da der Ball halbautomatisch beim nächsten freistehenden Mitspieler landet. Auf diese Weise geht es ohne größere Probleme bis kurz vor den Strafraum, doch vor einen Torerfolg haben die Programmierer noch das Hindernis des Schießens gestellt. Der Ball fliegt nämlich nicht selbstverständlich Richtung Kasten, sondern verläßt den Fuß des Akteurs in dessen Laufrichtung, was in Verbindung mit der eingeschränkten Acht-Wege-Steuerung nur aus wenigen Situationen heraus sinnvolle Torschüsse ermöglicht.

Geblieben ist der Editor sowie die riesige Anzahl an Teams, Spielern und Wettbewerben ebenso wie die mannigfaltigen 3D- und eine optionale 2D-Ansicht. Auf der CD befinden sich eine DOS- und eine reine Windows 95-Version, die aber beide große Probleme bei der Installation bereiteten und trotz zwei verschiedener Exemplare erst auf dem fünften (!) Rechner zum Funktionieren zu Bewegen war. *mg*



Schlicht: Der Taktik- und Aufstellungsbildschirm



Auch diesmal zeigt bei Standardsituationen eine Linie die Flugbahn des Balles an



Klassisch: Die 2D-Ansicht. Mit dem Editor kann man die verkrüppelten deutschen Spielernamen ausbessern.



Michael Galuschka

NA JA Unerbittlich quält mich Monat für Monat neuer Fußball-Trash. Stellte bislang ausgiebiges Konsumieren von Konamis N64 "J-League Perfect Striker" mein seelisches Gleichgewicht wieder halbwegs her, bringt Anco das Faß endgültig zum Überlaufen. "Kick Off 96" innerhalb von neun Monaten dermaßen zu verhunzen, kann eigentlich nur das Werk falsch verstandener Künstler sein. So gerät die Installationsprozedur zum Happening (Definition: "Alltägliche Handlungen werden zum Kunststück erklärt"), klappte doch erst der ungefähr 12. Versuch auf dem fünften Rechner. Eher in den Bereich Surrealismus fällt das zeitweilige Verschwinden der Lederkugel, während die Menüs dem Kubismus huldigen und die Spielgrafik selbst stark an naive Malerei erinnert. Selbst dem strengsten Kritiker bleiben ein paar verheißungsvolle Ansätze nicht verborgen, die sich jedoch samt und sonders schon in der 96er Edition wiederfanden. Letztendlich wird "KO 97" wohl das Schicksal manchen Gemäldes teilen: Es verstaubt im Eck einer Softwaregalerie.

Name	**Kick Off 97**
Genre	Sport
Hersteller	Anco/Maxis
Niveau	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1 bis 2
System	Win'95, DOS
Festplatte belegt	45 bis 125 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Joystick, Tastatur
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		100	

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 46%
Sound 51%
Spielspaß 43%

SUPERSPY DAS OMEGA PROJEKT

Geheimagent **Michael Andrews** ist ein Mann für knifflige Fälle: Zwar hat ihn seine Behörde kürzlich vor die Tür gesetzt, aber weil Terroristen "Omega", die schrecklichste Waffe aller Zeiten, entwendet haben und die ganze Welt bedrohen, erreicht ihn ein Anruf direkt aus dem Weißen Haus. Er soll im Auftrag des Präsidenten die freie Welt vor einem Wahnsinnigen retten. Im Comic-Adventure "SuperSpy – Das Omega Projekt" steuert der Spieler Andrews.



Agent Andrews rettet die Menschheit

Ähnlich wie James Bond trägt auch Agent Andrews stets kleine technische Spielzeuge mit sich: Ein besonders leistungsfähiges Nachtsichtgerät, einen Minicomputer oder – da kann auch 007 nicht mithalten – eine transportable Warp-Vorrichtung. Damit beamt Andrews sich zu den jeweiligen Räumlichkeiten, sobald er die benötigten Koordinaten herausgefunden hat. Dazu muß er mannigfache Gefahren überleben und Rätsel lösen, die vom Bombenentschärfen bis zu Labyrinthpuzzles reichen und ziemlich einfallslos angelegt sind. Gelegentlich setzt er sich in kurzen Actioneinlagen gegen Feinde zur Wehr. Wer nicht weiterkommt, kann jederzeit auf angelegte Spielstände zurückgreifen. Optisch schreit das Programm laut "Hilfe, wir haben kein Geld für richtige Grafiker": Schlicht gezeichnet und dürftig animiert, erinnert das Bildmaterial an Kinderbücher. Der erwachsenen Geschichte werden die Illustrationen nie gerecht. Ein dickes Lob hat sich die deutsche Lokalisation verdient: Hier stimmt von der Übersetzung bis zu den durchgehend passenden Sprechern wirklich alles. *ste*

Name .... **SuperSpy**
Genre .... Adventure
Hersteller .... Geo/Navigo
Niveau .... leicht
Preis .... ca. 60 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		100	

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System .... Win 3.1
Festplatte belegt .... 9 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Maus

Extras .... keine

Grafik **31%**
Sound **54%**
Spielspaß

41%


DER
IST
OBWOHL ER
JA EIGENTLI
Hotline: 040/39 11 13
BESSER PASSE
The Maxis Sports and Maxis name and logo are registered trademarks of Maxis Ltd. The Kick Off 97 name and logo are registered trademarks of Anco Ltd. and Maxis Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved

BALL
RUND.
ECKIG
CH VIEL
WÜRDE.



Ganz egal, ob rund oder eckig, das Ding muß ins Tor. Ob im Meisterschafts-Modus mit über zweihundertfünfzig europäischen Vereinsmannschaften,



im Champions-League-Modus der Meister oder in den selbst erstellten Ligen und Pokalwettbewerben.

Na dann, ran an die Pille.





PC CD-ROM
Komplett in deutsch.

MAXIS SPORTS

INDEPENDENCE DAY

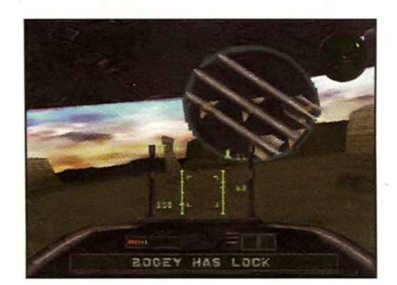
Einfallsloses Actionspiel, auf dem gleichnamigen Kinokassensprenger basierend

Anders als im Kinofilm, in dem sich die Spannung bis zum ersten Sichten der Außerirdischen kontinuierlich steigert, geht es in der Softwareversion von "Independence Day" gleich in medias res. Bereits in der ersten Mission findet Ihr Euch in der Luft hinter dem Steuerknüppel einer F-15 Eagle wieder. Begleitet von einem Wingman jagt Ihr unter dem riesigen Alien-Invasionsschiff den untertassenähnlichen Fliegern vom anderen Stern nach. Dabei gilt es nicht nur, so viele wie möglich auf Eure Abschußliste zu bringen, sondern auch Aufträge zu erfüllen. Da zahlreiche Invasionsschiffe über allen Hauptstädten und strategisch wichtigen Punkten der Erde schweben, führen Euch Eure Einsätze nicht nur in den Himmel über Washington. Auch Tokio, der NASA-Stützpunkt Cape Canaveral oder die sagenumwobene Area 51 sind Schauplätze Eures erbitterten Kampfes gegen die Eindringlinge. Wenn Ihr Euch nach etwa einem Dutzend Missionen tapfer geschlagen habt, dürft Ihr in das überdimensionale Mutterschiff der Aliens einfliegen, um das drohende Unheil endgültig von der Menschheit abzuwenden. Die Spielareale bestehen aus kreisförmigen Arenen, begrenzt durch einen fast unsichtbaren Energieschirm, den Ihr nicht durchfliegen könnt. Nach oben bleibt ebenfalls nicht viel Spielraum, da dort das ständig präsente Invasionsschiff mit seinem dunklen Korpus droht. Mit diesen zwei "natürlichen" Grenzen liefern die Entwickler eine plausible Erklärung für eine programmiertechnisch begründete Einschränkung der Spielfläche, die zu jeder Zeit eine akzeptable Performance gewährleisten soll. Vor einem Bitmap-Horizont flitzt Euer Jäger durch Canyon- oder Häuserschluchten, wobei Euer Flugzeug wie auch die Bodenobjekte aus texturierten Polygonen bestehen. Mit einer 3D-Beschleunigerkarte kommt Ihr obendrein in den Genuß des Texture-Filtering.

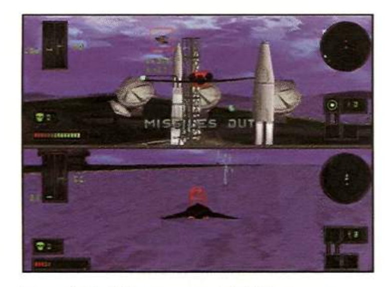


Gleich ist der Alien-Fighter im Visier

Die verschiedenen Kameraperspektiven lassen mehrere Ansichten auf Eure Jets zu. Neben einer Sicht aus dem Cockpit gibt es eine Verfolgerkamera, außerdem die weniger spieltauglichen Wingman-, Feind- und Raketen-Views. Gehen Euch die Raketen aus, ist noch auf den niemals versiegenden Munitionsvorrat der Bordkanone Verlaß, doch richtet dieses Geschütz bei den unglaublich wendigen Alien-Fightern wenig Schaden an. Nachschub für die Raketensilos gibt es nur durch das Aufsammeln von Bonusraketen, die als Extras meist in Bodennähe auf Euch warten. Ähnlich verhält es sich mit den Reparaturboni, die Euch nach einem durch Feindbeschuß genommenen Schaden zu neuer Kraft auf dem Energiebalken verhelfen. Bonusflugzeuge (bis zu zehn) sind schwieriger aufzuspüren, gerne verbergen sie sich an schwer anfliegbaren Orten. Gelingt Euch das Aufnehmen, verfügt Ihr fortan über folgende Auswahl: Eurofighter 2000, SU-27 Flanker, F-16 Falcon, F-117, F/A-18 Hornet, A-10 Warthog, YF-22 Rapier, YF-23 und X-29. Am gleichen PC oder über Netzwerk, Modem oder Nullmodem könnt Ihr Euch mit geteiltem Bildschirm auch gegeneinander in den Jets Eurer Wahl in Dogfights duellieren. *fh*



Cockpitansicht: Raketenextra


Der Multiplayer-Splitscreen


Dogfight über dem Capitol


Frank Heukemes

NA JA

Was hätte man aus dieser erstklassigen Ideenvorlage nicht alles machen können! Statt dessen pickten sich die Programmierer lediglich eine der Action-Sequenzen des Films heraus und muten uns diese das ganze Spiel über zu. Auch die über zehn verschiedenen Flugzeugtypen, hinter deren Steuerknüppel Ihr Euch im Verlauf des Spiels klemmen könnt, vermögen da nicht für das nötige Maß an Abwechslung zu sorgen, fliegen sie sich doch alle recht ähnlich. Die unrealistische Bewaffnung bleibt im Prinzip immer gleich und hängt mehr vom Aufnehmen der Boni als von einer authentischen, individuellen Bestückung ab. Sicherlich darf man Programme, die eine arcade-automatenhafte Einfachheit aufweisen, nicht von vorne herein abkanzeln, doch wenn die Grafik mäßig ist und die Missionen selbst im "Easy"-Modus unmenschlich schwer bleiben, hält sich das Spielvergnügen in Grenzen. Nach der mißlungenen "DH"-Umsetzung bekleckern sich Fox Interactive ein weiteres Mal nicht gerade mit Ruhm.

Name .... **Independence Day**
Genre .... Action
Hersteller ..... Fox/Electronic Arts
Niveau .... einstellbar/schwer
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1-2

System .... Win'95
Festplatte belegt .... ca. 32 MByte
RAM-Ausstattung ...... 16 MByte
Steuerung ..... Tastatur, Joystick
Extras .... Multiplayer-Option

	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung		✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			120
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
		✔	

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik **46%**
Sound **59%**
Spielspaß
48%

Bilder auf CD

iM1A2 ABRAMS

Nach acht Jahren kommt der Nachfolger zu „M1 Tank Platoon" auf den PC



Ein M2A2-Schützenpanzer in der Außenansicht



Ein A10-"Warzenschwein" (weiß) liefert wertvolle Luftunterstützung



Hier liegen ganz schön viele Gegner zwischen der Kompanie und ihrem Ziel: Die taktische Karte



Dank des IR-Gerätes könnt Ihr Euren Aufklärungshubschrauber auch nachts sehen

Lange genug hat es ja gedauert: Endlich präsentiert Arnold Hendrick den Nachfolger zu seinem "M1 Tank Platoon", das seinerzeit von MicroProse veröffentlicht wurde. Wie schon anno 1989 übernehmt Ihr das Kommando über einen Zug der namensgebenden Kettenfahrzeuge und habt dabei die Wahl zwischen drei fiktiven Szenarien: Sind die zwei Kampagnen am Golf gegen den Iran noch recht einfach, gestalten sich die beiden Einsätze in Bosnien aufgrund des hügeligen Terrains schon schwieriger. In der Ukraine machen Euch dann schließlich in vier Operationen moderne Waffen das Leben schwer, etwa der Hind-F-Hubschrauber oder die (fiktiven) T-90- und T-95-Panzer. Nichtsdestotrotz ist der Schwierigkeits- und Realitätsgrad der über 70 Aufträge stark variierbar. Mittels Quickstart geht es sofort in medias res, im Single Mission- bzw. Campaign-Modus müßt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr als Lieutenant oder Captain (Hauptmann) in die Schlacht zieht. Ersteres hat zur Folge, daß Ihr lediglich die vier Tanks, die zum Platoon gehören, steuern könnt, während ansonsten die komplette Kompanie von Euch befehligt wird. Zudem wählen Hauptleute bei den längeren Operationen die teilweise unterschiedlichen Routen, die allgemeinen Taktiken wie schneller Vormarsch und die Zusammenstellung der Kompanie sowie den Einsatz von Luft- und Artillerieunterstützung aus. Am Anfang jeder Kampagne werden anhand von zu vergebenden Punkten "Kern-Einheiten" ausgewählt, die in jeder Schlacht zur Verfügung stehen und die einzigen sind, deren Erfahrung im Laufe der Unternehmen steigt. Je nach Einsatz und übriggebliebenen Punkten läßt sich für die einzelne Mission beispielsweise **Luftunterstützung** wie A-10-Flugzeuge oder "Apache"-Helikopter anfordern. Zur Kompanie gehören – neben den M1 – Aufklärungshubschrauber, FlAK-Geschütze usw., denen Ihr über die taktische Karte Kommandos geben könnt. Von hier aus sind dazu per Pop-Up-Menü alle Funktionen wie das Setzen von Wegpunkten aufrufbar, die meiste Zeit werdet Ihr also hier verbringen. Alle Posten der vier Abrams' Eures Zuges lassen sich jedoch auch direkt kontrollieren, die sonstigen Fahrzeuge gibt es nur in einer Außenansicht. Fliegendes Kampfgerät ist sogar erst dann zu sehen, wenn es in Sichtweite von Bodeneinheiten gelangt. Im Panzer selbst dürft Ihr die Steuerung übernehmen, Bordschütze spielen oder den Sitz des Kommandanten einnehmen. Dieser kann weiterhin aus seinem Turmluk schauen und mit einem Kaliber .50-Maschinengewehr (12,7 mm) den Gegner unter Feuer nehmen. Die 120 mm-Kano-

MISSION OVERVIEW

MAP

ORDERS

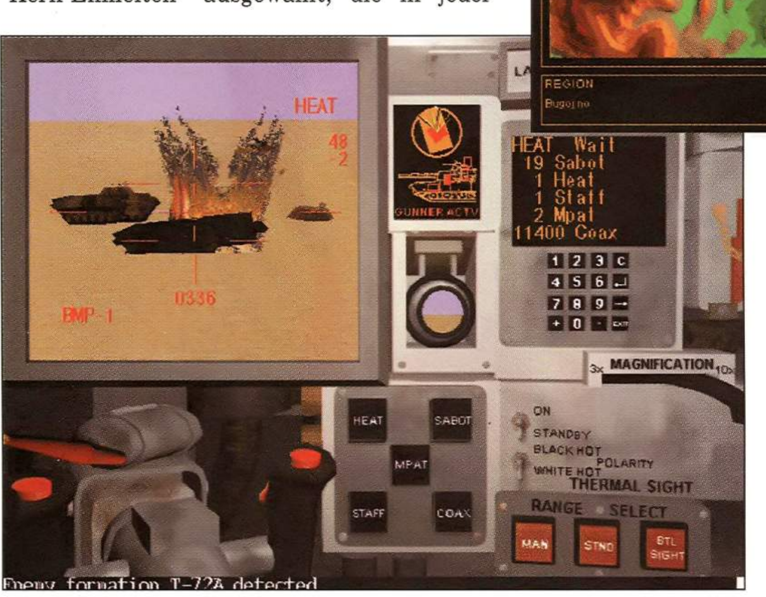
From 1500Z hours onward, your force near Bugojno is designated the Battalion security screen, posted between phase line Madagascar and phase line Tibet, well in

MISSION TYPE

Recon & Security
Hold and Refit
Hasty Defense

REGION: Bugojno — TIME OF DAY: Afternoon — WEATHER: Clear

▲ Die Missions-Briefings bestehen ausschließlich aus schmucklosen Texten



◀ Nach einem kleinen Treffer fliegt der Turm dieses BMP-1 rechts durch die Gegend

ne ist schon schwieriger zu beherrschen: Zunächst muß das Ziel angelasert, dann eine der fünf Munitionssorten ausgewählt werden; zur Wahl stehen beispielsweise spezielle Anti-Hubschrauber- oder panzerbrechende Geschosse. Nun berechnet auf Wunsch der Computer Vorhalt und Rohrwinkel, und Ihr könnt feuern. Besonders einfach geht dies mit einem Vier-Button-Knüppel, z.B. der CH Flightstick. Einnebeln erschwert die Zielerfassung natürlich, doch es kann auch "Pi mal Daumen" gefeuert werden.

Habt Ihr ein Szenario komplett erfolgreich abgeschlossen, bekommt Ihr eine kleine Zwischensequenz zu sehen. Bis zu acht Mitspieler können im Multiplayer-Modus ihr Können beweisen, neben einer "Head-to-Head"-Variante gibt es einen Kooperationsmodus. Im Internet könnt Ihr Euch ebenfalls zu einem Spielchen treffen, jedoch befand sich der Server bei Redaktionsschluß noch im Aufbau. Sobald dieses Heft aber an den Kiosken liegt, soll "iM1A2" dann auch online spielbar sein. *mash*



Eine der AVI-Zwischensequenzen: Hier haben wir gerade den Iran besiegt



Martin Schnelle

GUT

"Abrams" ist eine feine Simulation im Stil der MicroProse-Spiele aus den späten achtziger Jahren, bei der nicht die Action, sondern geschicktes Vorgehen und taktische Rafinesse im Vordergrund stehen. Leider ist für Interactive Magic aus zwei Gründen keine höhere Note drin: Einmal stören kleinere Macken in der Spielbarkeit; habe ich einer Einheit eine Kursänderung befohlen, fährt sie noch lange nicht automatisch los. Weitaus schwerer wiegt da die antiquierte Präsentation. Die texturierten Polygon-Fahrzeuge wirken in der kargen Landschaft wie eingeklebt, die Sprachausgabe ist wenig abwechslungsreich. Die seltenen Zwischensequenzen, die unverständlicherweise als .avi-File auf der CD abgelegt wurden, machen auch kaum etwas her. Unklar ist mir zudem, warum ich Flugzeuge und Helikopter nicht wenigstens in einer Außenansicht zu sehen bekomme. Dennoch werden Puristen ihre Freude haben, denn der Realitätsgrad ist unübertroffen. Alle wichtigen Features sind vorhanden, weswegen die Simulation von mir ein "Gut"-Gesicht bekommt.

Name ....**iM1A2 Abrams**
Genre ....Simulation
Hersteller ....Interactive Magic
Niveau ....einstellbar/mittel
Preis ....ca. 100 Mark
Spieler 1-8

System ....Win'95
Festplatte belegt ...2,5-260 MByte
RAM-Ausstattung ....16 MByte
Steuerung Tastatur, Maus, Joystick
Extras ....Netzwerk-, Modem-, ...Internetoption

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			100
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
		✔	✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 40%
Sound 36%
Spielspaß



Bilder auf CD

SUPPORT 5/97

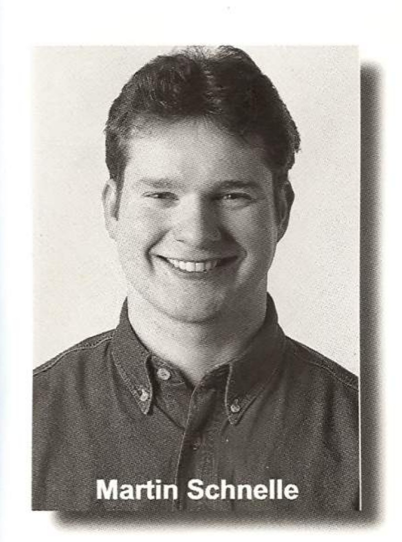
Hier bieten wir Euch alles, was Ihr an Informationen rund um Computerspiele braucht – angefangen bei Tips zum Hardwarekauf bis hin zur Komplettlösung.

[Tips & Tricks]

[Erste Hilfe]

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München





Flying Corps

Neben vielen kleinen Cheats und Codes freuen sich besonders "Flying Corps"-Fans über die diesmaligen Tips und Tricks. Und für Adventure-Freunde gibt es die Auflösung zu "Koala Lumpur".

Allgemeine Tips

Bevor wir zu den Kampagnen selbst kommen, zunächst ein paar kurze Hinweise zu den Flugzeugen und den generellen Angriffstaktiken.

Flugzeuge

✈ Fokker DR1 Dreidecker

Die Fokker DR1 eignet sich besonders gut zum "Dogfighting", denn sie ist extrem wendig und besitzt eine hohe Steigrate. Daraus ergibt sich freilich ein Nachteil in Form der geringen Höchstgeschwindigkeit. Darüberhinaus ist sie wie geschaffen für Tiefflugangriffe und zum Bombardieren von Panzern und Bodenstellungen. Weiterhin läßt sie sich auch zum Eskortieren einsetzen, denn sie kann nah bei ihren Schützlingen bleiben und nach einem Kampf schnell wieder an Höhe gewinnen.



Nach einigen Treffern...



...zerlegt es den Gegner in seine Einzelteile

✈ Albatross D111

Anfängern ist besonders diese Maschine zu empfehlen, da es sich hierbei um ein zuverlässiges Flugzeug handelt. Es verfügt in niedrigen bis mittleren Höhen über genügend Geschwindigkeit und Wendigkeit, um die meisten alliierten Flieger auszumanövrieren. Außerdem ist es mit zwei synchronisierten Maschinengewehren ausgerüstet, die durch die Propellerblätter feuern.

✈ Nieuport 28

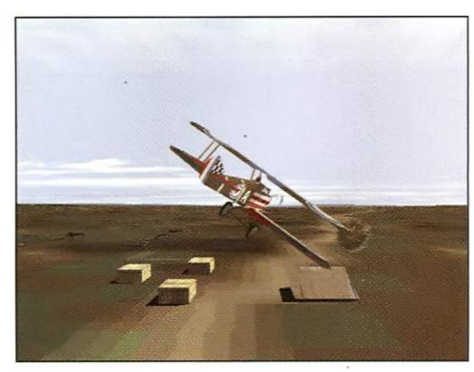
Das zweifellos schwächste Flugzeug auf Seiten der Alliierten ist diese Maschine. Sie verfügt zwar über ein ausreichendes Tempo und Manövrierfähigkeit, hat aber eine unangenehme Eigenschaft: Bei größeren Belastungen wie scharfen Kurven oder Sturzflügen neigen die Tragflächen dazu abzubrechen.

✈ Sopwith Camel

Dieser Doppeldecker ist ein zäher Gegner und ein loyaler Freund. Die Eigenschaft, enge Kurven fliegen und schneller als jede feindliche Kiste steigen und abtauchen zu können, machen aus ihm einen guten "Allrounder". Allerdings kann nur ein erfahrener Pilot das ganze Potential der Maschine zum Einsatz bringen, denn sie reagiert auf die Kontrollen sehr nervös.

✈ SE5a

Trotz der höheren Geschwindigkeit und Stabilität im Vergleich zur Camel kann die SE5a immer noch gut an Höhe gewinnen. Neben ihrer Fähigkeit, in bereits laufende Gefechte eingreifen zu können, ist auch das "Zooming" eine geeignete Taktik für diese Maschine. Aufgrund ihrer gutmütigen Flug-



Wieder mußte ein feindliches Geschütz dran glauben

SPIEL REGELN

Damit ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten: Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit ihr euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, bekommt ihr einen Anruf von POWER PLAY.

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit "Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert ihr eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Bei mehreren eingegangenen Lösungen zu einem Spiel nehmen wir die qualitativ beste, bei gleichwertigen Tips (z. B. Cheats oder Hexcodes entscheiden wir per Datum des Poststempels/Eingangsstempels.

Schickt eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, so könnt Ihr Euch in gewohnter Weise schriftlich an uns wenden oder unsere Hardware-Hotline zu Rate ziehen, die Euch jeden **Sonntag** in der Zeit von **11 bis 15 Uhr** unter der Rufnummer

089/162675

zur Verfügung steht. Fragen zu Spielen oder Tips richtet Ihr bitte schriftlich an unsere o.g. Adresse.

eigenschaften läßt sie sich, selbst wenn sie beschädigt ist, von einem guten Piloten durch Gleiten landen.

✈ Spad

Hierbei handelt es sich um den schnellsten verfügbaren Doppeldecker, denn er kann beim Sturzflug Maximalgeschwindigkeiten bis 200 Stundenkilometer erreichen. Das "Zooming" läßt sich mit ihm fast in Perfektion durchführen. Einzelkämpfer mögen dieses Flugzeug besonders, weil es Gefechte in großer Höhe jederzeit beginnen und beenden kann. Dies liegt an der extrem hohen Steigrate der Maschine. Zum "Dogfighting" ist sie dagegen kaum zu gebrauchen, da sie unheimlich lange zum Wenden braucht und bei geringen Geschwindigkeiten schwanzlastig wird. Dies kann zum "Stallen" führen, was unterhalb von 3000 Fuß fatale Folgen nach sich zieht.



Die LKWs lassen sich leicht durch MG-Feuer vernichten

Taktiken

● Bodenangriffe

Beim Bombardieren eines Bodenziels setzt Ihr Euch großen Gefahren aus, da Ihr recht niedrig fliegen müßt und das Feuer der FlAK auf Euch zieht. Eine günstige Strategie für stationäre Objekte ist die folgende: Nähert Euch in etwa 3000 Fuß Höhe, nehmt dann das Gas zurück und stürzt beinahe senkrecht auf das Ziel. Bei 1500 Fuß erhöht wieder die Motorleistung, wartet bis zum allerletzten Moment, löst die Bombe aus und zieht wieder hoch. Achtet jedoch darauf, nicht zu lange zu warten, damit Euch die Explosion nicht beschädigt; 100 Fuß Entfernung sollten reichen.

Züge und Konvoys greift Ihr am besten von hinten an. Sinkt auf etwa 150 Fuß Höhe und beschießt sie. Wenn Ihr sie erreicht und sie noch nicht hochgegangen sind, werft eine (!) Bombe. Entfernt Euch mindestens um 1000 Meter, bevor Ihr wendet und einen zweiten Angriff fliegt.

Panzer fahren für gewöhnlich in Linien, weswegen Ihr sie seitlich angreifen müßt. Werft nicht mehr als zwei Bomben pro Überflug, denn sie fahren so dicht zusammen, daß Ihr sie eigentlich treffen müßtet.

● Dogfighting

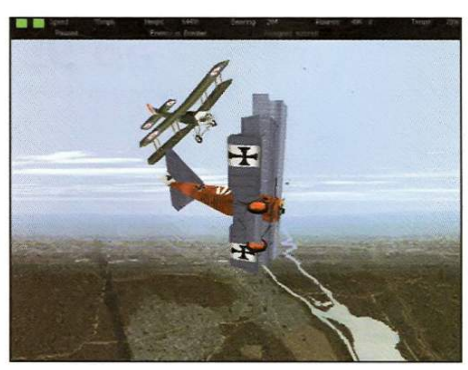
Achtet in einem Dogfight immer auf Euren Allerwertesten; es macht wenig Sinn, einem Gegner auf Teufel komm raus hinterherzufliegen, wenn Euch schon jemand anderes im Nacken sitzt.Versucht so viele der feindlichen Maschinen so schnell wie möglich zu treffen; nur einige wenige Treffer beeinträchtigen schon die Leistungen der Gegner, viele werden sogar das Schlachtfeld verlassen, sobald sie getroffen sind. Lernt wie Ihr dreht ohne an Höhe zu verlieren. Dann versucht, Kurven mit möglichst geringer Geschwindigkeit zu fliegen und dabei die Nase hochzuhalten – je geringer Euer Tempo, desto geringer auch der Wendekreis. Das Retten von Flügelmännern sollte immer Priorität genießen. Falls Euer Partner angegriffen wird, setzt Euch also hinter seinen Verfolger. Die langsamen, aber wendigen Maschinen wie die Camel oder die Fokker DR1 sind die perfekten Dogfighter.

● Zooming

Das "Zooming" ist eine Taktik, die hauptsächlich von schnellen und trägen Flugzeugen wie der Spad benutzt wird. Steigt, bis Ihr etwa 1000 Fuß über Eurem Gegner seid. Nehmt dann das Gas weg und stürzt Euch auf Euer Opfer. Wenn Ihr nahe herangekommen seid, zieht das Flugzeug hoch, gebt Gas und bringt die Maschine wieder in eine sichere Höhe, in der Ihr Euch auf eine neue Attacke vorbereiten könnt. Achtet darauf, nicht zu "stallen" oder an Eurem Gegner vorbeizuschießen; in diesem Falle vertauschen sich nämlich die Rollen. Diese Taktik können übrigens alle Jagdflugzeuge gegen die langsamen, schwerfälligen Bomber anwenden.

● Kämpfe in Formation

Falls Ihr mit Eurer Staffel auf Gegner trefft, ist es beim Auflösen der Formation lebenswichtig, daß Ihr nicht sofort enge Kurven fliegt, denn dabei könnten Euch Eure Flügelmänner im Weg sein. Daher ist es oft ratsam, direkt unter der feindlichen Formation hindurchzufliegen und dann wieder zu steigen, bis Ihr die am höchsten fliegenden Maschinen erreicht habt. Sucht nun nach dem Staffelführer und erledigt ihn. Habt Ihr das geschafft, ist der Gegner führungslos und Eurem von oben durchgeführten Angriff hilflos ausgesetzt.



Hier hilft dem Dreidecker nur noch geschicktes Manövrieren



Gegnerische LKW sind oft mit Truppen bemannt, die herrenlose FlAK-Geschütze übernehmen können

Die Kampagnen

Flying Circus

In dieser Kampagne seid Ihr Staffelführer von Jasta 11 zu der Zeit, als sie noch die unangefochtenen Könige des Himmels waren. Als Lothar von Richthofen übernehmt Ihr das Kommando, während der große Bruder sich einen Monat Urlaub nimmt. Während dieser Zeit müßt Ihr Eure Abschußzahl von derzeit 16 auf über 52 (die Eures Bruders) erhöhen. Außerdem solltet Ihr dafür sorgen, daß am Ende des Monats auch noch eine Staffel übrig ist, die Ihr übergeben könnt.

In der ersten Mission, in der vier Bomber ohne Eskorte über den Flughafen fliegen, solltet Ihr keine Probleme haben, drei bis vier Abschüsse zu machen. Hiernach habt Ihr die Wahl zwischen drei Einsätzen, die alle an einem anderen Kriegsschauplatz stattfinden.

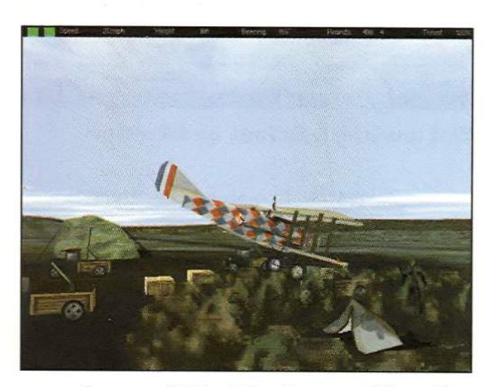
Cambrai ist ein Garant für viel Action, aber auch ein großes Risiko. Es ist allgemein bekannt, daß die 56. Staffel hier oft und gerne vorbeischaut, und deren Kommandant ist niemand geringerer, als das britische As Albert Ball. Nehmt Ihr all Eure Kameraden mit, ist die Wahrscheinlichkeit groß, daß viele nicht zurückkommen. Nehmt Ihr wenige mit, seid Ihr mit Sicherheit zahlenmäßig unterlegen.

Da ist Douai schon ein gemütlichereres Plätzchen, denn hier könnt Ihr Euch mehr

auf das Management Eurer Staffel konzentrieren. Außerdem werden viele Möglichkeiten geboten, durch einfache Abschüsse Eure Trefferquote und die Moral der Truppe zu erhöhen. Daher solltet Ihr bald die dominierende Streitmacht in diesem Gebiet sein. Am einfachsten habt Ihr es allerdings in Arras, aber die wenigen Gegner machen es schwierig, Abschüsse zu kassieren und darüber hinaus den Kampfgeist der Staffelkameraden nicht ermüden zu lassen.

Welches Gebiet Ihr auch wählt, einige Dinge wollen beachtet werden: Lest die Briefings genau und entscheidet Euch dann für die passende Formation. Oft enthalten die Missionen weitaus mehr, als im Briefing angegeben wird. So kann es passieren, daß Ihr von der Staffel getrennt werdet, sei es, weil Ihr sie verliert oder weil sie abgeschossen wurden. Dann seid Ihr allein über feindlichem Territorium und könnt Euch nur noch auf Eure Fähigkeiten verlassen, um über die Frontlinie zu gelangen, ganz zu schweigen vom Erfüllen des Auftrages.

Falls Ihr allein seid, steigt sofort so hoch wie möglich, denn wenn Euch eine feindliche Staffel begegnet, hängt Euer Überleben von ihrer Gnade ab – und sie besitzt keine. Fliegt Ihr jedoch höher als sie, könnt Ihr ihnen entkommen, denn während sie aufsteigen, verlieren sie an Geschwindigkeit. Wenn Ihr



... und vergeßt bei Bodenangriffen das Hochziehen nicht!

gerade auf dem Hinweg zu Eurem Ziel seid, denkt daran, daß die Feinde auf dem Rückweg lauern werden.

Um Eure Abschußzahl zu erhöhen, widmet Euch beschädigten Flugzeugen, die aus dem Gefecht sind; derjenige, der die letzten Treffer landet, bekommt den Abschuß gutgeschrieben. Schießt auch möglichst weitgefächert in komplette Formationen, denn es besteht immer die Aussicht auf einen Zufallstreffer, der die Maschine so beschädigt, daß sie notlanden muß. Falls ein abgestürztes Flugzeug nicht explodiert, schießt solange



darauf, bis es in die Luft fliegt. So habt Ihr Euren Abschuß sicher in der Tasche.

Tank Battle

Die deutschen Linien haben einen schweren Angriff durch britische Panzer unterstützt durch Artillerie und das Royal Flying Corps hinnehmen müssen. Eure Staffel gehört zu den Überlebenden und wird in drei Tagen so oft an die Front geschickt, wie es nur möglich ist. Zu diesem Zeitpunkt waren die Amerikaner in den Krieg eingetreten und machten mit ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit den Deutschen das Leben schwer.



Panzer greift Ihr am besten immer direkt von der Seite an

Zu Beginn der ersten Mission werdet Ihr gleich in einen überraschenden Angriff englischer Panzer und Camels geworfen. Kümmert Euch nicht um die Gebäude, da sie so oder so zerstört werden. Beschützt Eure LKW, denn je mehr von ihnen durchkommen, desto mehr Nachschub und Flugzeuge stehen Euch während der restlichen Kampagne zur Verfügung. Die LKW werden hauptsächlich durch die Panzer bedroht, die schon so nah sind, daß Ihr sie rammen werdet, falls Ihr nicht sofort startet. Verbraucht Eure Bomben so schnell wie möglich in ein oder zwei Tiefflügen über die Panzer, dann richtet Eure Aufmerksamkeit auf Euren Staffelkameraden Otto Konnecke. Da er sich für einen Helden hält, versucht er, alle Camels alleine abzuschießen. Wenn Ihr ihm nicht helft, wird er sehr bald sehr tot sein. Ihr müßt Euch also entscheiden, ob Ihr Otto unterstützt und damit für den Rest der Operation einen hervorragenden Flügelmann an Eurer Seite habt, oder ob Ihr die LKW in Sicherheit bringt. Bis jetzt hat noch keiner beides geschafft... noch nicht.

Nach der Evakuierung plant Ihr alle Missionen auf der Karte, auf der Ihr Wegpunkte setzen müßt. Plaziert Ihr einen auf einer Gruppe feindlicher Kettenfahrzeuge, werden diese von der Staffel automatisch angegriffen. Achtet außerdem darauf, Eure eigenen FlAK-Geschütze zu sichern, da sie zwar keinen direkten Panzerangriff überstehen, ihnen wohl aber Schaden zufügen können. Da sie darüber hinaus von feindlichen Flugzeugen attackiert werden, greift diese sofort an, sobald sie in Sichtweite kommen. Zuweilen besetzen Truppen von gegnerischen LKW überrannte Luftabwehrkanonen, was besonders gefährlich ist, wenn Ihr gerade im Tiefflug Panzer angreift. Löscht also auch die LKW aus.

Ungefähr nach der Hälfte der Kampagne sieht die Lage schlecht aus; falls die Panzer die Mitte der Karte erreichen, zerstört die Brücken für den Fall, daß ein Tank durchbricht. Eure Vorgesetzten wollen Euch dazu ermutigen, feindliche Basen anzugreifen. Diese werden jedoch für gewöhnlich von Schwärmen gegnerischer Kampfflugzeuge bewacht, so daß dieses Unternehmen recht gefährlich ist. Eine aussichtsreiche Taktik besteht darin, mit einer Albatross senkrecht aus den Wolken hervorzustürzen und dann die Bomben abzuwerfen. So solltet Ihr eine ausreichend große Geschwindigkeit haben, um möglichst schnell zu flüchten; schert Euch auch nicht um die Höhe, wenn Euch die Camels verfolgen. Am dritten Tag müßt Ihr entweder die übriggebliebenen Bodentruppen aufsammeln oder verzweifelt versuchen, die letzte Verteidigungslinie zu halten. Falls dies der Fall ist, greift ausschließlich die Panzer an. Diese befinden sich tief in Feindesland und werden daher nicht durch Luftunterstützung gedeckt. Kommt trotzdem ein gegnerisches Flugzeug, können sich Eure Flügelmänner darum kümmern. Im Extremfall gibt es eine letzte Möglichkeit, falls Ihr all Eure Bomben verbraucht habt: Vergewissert Euch, daß hinter den Panzern keine Luftabwehrkanonen stehen und landet hinter den Kettenfahrzeugen bei etwa 40% Gas. Bleibt auf keinen Fall stehen, denn ansonsten ist die Mission beendet. Nehmt die Tanks dann mit den Maschinengewehren unter Feuer. Denkt daran, der einzige Sinn und Zweck dieser Kampagne ist es zu überleben.

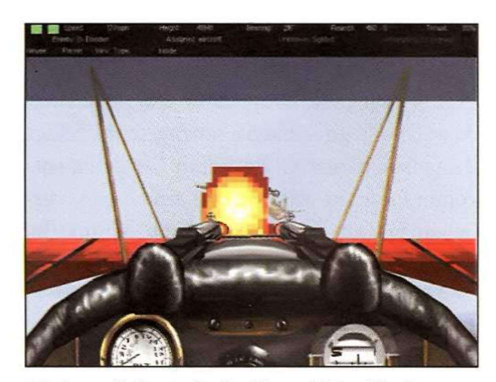


So sieht ein erfolgreich durchgeführter Bombenangriff aus

Hat in the Ring

Diesmal geht es darum, in der 94. Staffel der Amerikaner die Congressional Medal of Honor, die höchste Auszeichnung der Vereinigten Staaten, zu ergattern. Dies könnt Ihr erreichen, indem Ihr mehr Abschüsse verbucht als Eddie Rickenbacker, der erfolgreichste US-Pilot. Außerdem müßt Ihr Euch in der Staffel hochdienen.

Zu Beginn seit Ihr einfaches Staffelmitglied, was konkret bedeutet, daß Euch keiner folgt, wenn Ihr die Formation verlaßt. Daher solltet Ihr Euch dem Team unterordnen. Haltet nichtsdestotrotz Eure Abschußliste im Auge; am besten greift bei Kampfhandlungen so schnell wie möglich an, da Eure Kameraden für gewöhnlich versuchen werden, sich in eine gute Schußposition zu bringen – und das kostet Zeit. Beliebt macht Ihr Euch, wenn Ihr in Not geratenen Flügelmännern und anderen Flugzeugen sofort zu Hilfe eilt und dabei noch weitere Abschüsse tätigt. Wenn Ihr also eigene Bomber entdeckt, dann haltet Ausschau nach den Fokkern, die ihnen mit Sicherheit folgen werden. Sobald ein Gefecht ausbricht, beschützt auf jeden Fall die Bombenflugzeuge und laßt Euch nicht zu sehr davon ablenken, einen angeschlagenen Feind zur Strecke zu bringen. Erwartet jedoch nicht, daß Euch andere US-Flieger zu Hilfe kommen, denn die Staffelkommandanten legen mehr Wert darauf, die Mission gut zu Ende zu bringen, anstatt sich um einen Einzelkämpfer zu kümmern.



Ziel anvisiert, Schuß und Treffer!

Die Allierten rücken zwar am Boden vor, doch die deutsche Luftwaffe scheint überall zu sein. Rationiert also Eure Munition und hebt Euch immer 100 Schuß für den Rückweg auf. Habt Ihr in der Kampagne einen gewissen Punkt überschritten, erscheint ein

kleines Icon auf der linken Seite des Auswahlscreens. Klickt Ihr dies an, gelangt Ihr zu den "Volunteer Missions" (Freiwilligenaufträge), die in vier Gruppen aufgeteilt sind. Für Einzelkämpfer ist das "Balloon busting" ideal, denn Ihr geht in den Einsatz, verursacht soviel Schaden wie möglich und fliegt wieder zurück. Geht dabei folgendermaßen vor: In etwa 1500 Metern Entfernung taucht ab, geht mit der Geschwindigkeit zurück und zieht die Nase nach oben. Nun schießt Ihr den Ballon ab; so habt Ihr die Gelegenheit, den Ballon gleich beim ersten Angriff zu zerstören. Sobald Ihr eine Spad zur Verfügung habt, wählt die "Three fingered lake"-Mission an, da sie eine gute Möglichkeit ist, der Karriere einen Schub zu versetzen. Dank der großen Höchstgeschwindigkeit der Spad könnt Ihr einmal um den gesamten See fliegen, alle drei Ballons abschießen und den feindlichen Patrouillien entkommen. Aufgrund der starken Luftabwehr geht nie mit Eurem Tempo herunter, auch nicht, um Höhe zu gewinnen. Falls Ihr dies tut, seid Ihr ein willkommenes Ziel für die Luftabwehrgeschütze. Bei Begleitschutzmissionen



Durch geschicktes Ausmanövrieren setzt Ihr Euch hinter den Gegner

bewährt sich die Nieuport, da Ihr mit ihr schnell bei niedriger Geschwindigkeit manövrieren könnt. Gebt Euren Flügelmännern die Order, alle feindlichen Flugzeuge anzugreifen. So werden sie einige Abschüsse tätigen, bevor die Gegner an die zu verteidigenden Maschinen herankommen. Zum Ende der Kampagne hin werden die Aufträge von mal zu mal gefährlicher; doch egal, welcher Art die Einsätze sind, erledigt in jedem Fall die gestellten Aufgaben, bevor Ihr Euch auf die Jagd nach Ruhm und Ehre macht.

Spring Offensive

Im Frühling 1918 starteten die Deutschen einen Großangriff, um möglichst viel Land zu erobern, bevor die Amerikaner all ihre Truppen plazieren konnten. Nach dem Zusammenbruch Rußlands standen den Deutschen mehr Truppen und insgesamt rund 1700 Flugzeuge zur Verfügung, so daß die Briten rund 10 Meilen zurückgeschlagen wurden. Ihr übernehmt die Rolle eines britischen Fluganfängers, der noch ein paar Trainingsmissionen absolvieren kann, bevor es mitten in die Schlacht geht. Im ersten Auftrag müßt Ihr lediglich eine SE5a überführen; landet das Flugzeug und bringt es in den Hangar. Die beiden Übungseinsätze zeigen Euch das wichtigste über die beiden schwierigsten Punkte der Doppeldecker. Der erste ist das Verfolgen eines Flugzeuges, während Ihr extreme Manöver durchführt und Euer Tempo angleichen müßt. Seid Ihr zu schnell, fliegt Ihr am Gegner vorbei und seid ein leichtes Ziel. Wenn Ihr überzieht, verliert Ihr ihn. Euer "Commanding Officer" (CO, Euer Vorgesetzter) erwartet, daß Ihr Euch drei Minuten lang in 100 Meter Entfernung hal-

ten könnt. Fliegt nicht jedes Manöver nach, sondern versucht herauszubekommen, wo es enden wird und orientiert Euch daran. Der zweite Punkt ist das Anschleichen an den Gegner. Wieder trainiert Euer CO mit Euch, und Ihr müßt Euch ihm nähern, ohne daß er es bemerkt. Benutzt die "F4"-Taste, um die Position Eures Vorgesetzten und die des Heimatflughafens zu erhalten, dann versucht Euren CO auf dem halben Weg zur Basis abzufangen. Steigt so schnell Ihr könnt und vergewissert Euch, mindestens 4000 Meter Entfernung zu Eurem Ziel zu haben, bevor Ihr durch die Wolkendecke brecht. Sobald Ihr dort seid, nähert Euch dem CO, geht vom Gas und stürzt hinter ihm aus den Wolken. Und nicht vergessen: Nicht schießen!



Der Rote Baron über einem zerstörten Lager nach erfolgreichem Angriff

Egal, wie Ihr hier abschneidet, nach dieser Mission geht es in medias res, denn am nächsten Tag müßt Ihr eine Nachbarbasis verteidigen. Der Ausgang jedes einzelnen der fol-



Das Abschießen von Panzern mit den MGs erfordert sehr viel Munition

genden Aufträge hat Einfluß auf die Stärke der Truppen beider Seiten in der Schlacht am Ende der Kampagne; dann starten die Deutschen den ersten massierten Panzerangriff in der Geschichte. Deswegen müßt Ihr in jedem Kampf die Initiative ergreifen und Eure Ziele sowie die zahlreichen feindlichen Patrouillien treffen. Sobald Ihr das Kommando über die Staffel habt, stellt die besten Piloten für Bodenattacken ab, da diese einen beträchtlichen Einfluß auf das Ende der Operation haben. Ein wirklich schwerer Einsatz ist der selbstmörderische Angriff auf den Heimatflughafen der Jasta 11, denn sie befindet sich weit hinter den feindlichen Linien und wird von Fokkern bewacht. Bleibt in den Wolken, bis Ihr direkt über der Basis seid. Auch wenn Eure Flügelmänner sich in den Kampf stürzen, habt Ihr in jedem Fall genügend Bomben an Bord, um die beiden Haupthangars auszuschalten. Widersteht der Versuchung, Euren Jungs beizustehen und werft die Bomben ab, dann erst solltet Ihr wieder zur Staffel aufschließen.

Wenn Ihr die letzte Schlacht schlagt, müßtet Ihr durch die Nachrichten über den Fortgang des Krieges Bescheid wissen. Bei der großen deutschen Panzeroffensive nehmt alle Leute, die Ihr habt und schickt wenigstens drei Eurer Staffelkameraden los, um jeglichen deutschen Flugzeugen die Hölle heiß zu machen. Kümmert Euch nicht um die Infanterie. Achtet auf Eure Munition, denn um einen Tank zu vernichten, müßt Ihr ewig lange mit den MGs auf ihn feuern. Es ist möglich, zwei Panzer mit einer Bombe zu zerstören, wenn Ihr sie genau in die Mitte zwischen den beiden abwerft. Vergeßt nicht, hier geht es ums Ganze; wenn Ihr versagt, ist die gesamte Kampagne verloren. Also kämpft bis zum Ende; und falls alle Stricke reißen, ladet einfach einen Eurer vorher angelegten Spielstände...



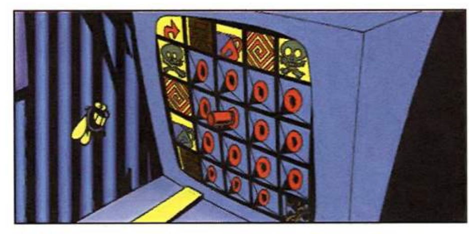
Generell solltet Ihr schon direkt nach dem Abheben auf große Höhe gehen

Koala Lumpur – Journey to the Edge

Ganz aktuell haben wir für Euch die Komplettlösung der englischen Version des neuen Broderbund-Abenteuers im Programm. Der weise Koalabär kann alle Aufgaben wie folgt lösen:

Der Anfang

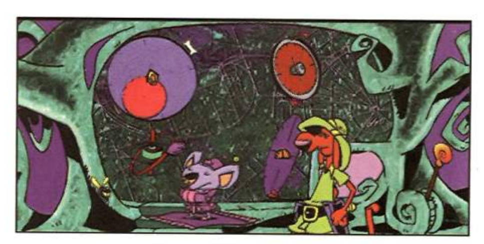
Als allererstes müßt Ihr Dr. Dingo befreien, einen guten Freund von Lumpur und Reisegefährte bis zum Ende des Adventures. Dieser hat sich versehentlich selbst in einen Aktenschrank eingesperrt. Zunächst geht Ihr in Dingos Wohnwagen und holt die Keycard für den Aufzug aus dem grünen Buch im Sekretär. Um sie in Lumpurs Fez zu verstauen, klopft einmal kurz an die Tür zur Toilette, woraufhin der Bär herauskommt. Im gelben Schmöker findet Ihr das Paßwort für den Computer ("Steamer"). Im lila Buch stehen dann das codierte Paßwort für den Aktenschrank und das entsprechende Dekodierschema (die Buchstaben und das Unendlichkeitszeichen in den Ecken der Buchseiten). Öffnet nun den Schrank neben dem Sekretär, klickt auf das Schlüsselloch und entdeckt dort Dr. Dingo. Wandert aus dem Wohnwagen zu dem kleinen Häuschen, öffnet die Tür und verschafft Euch mittels der gelben Keycard Zutritt zum Aufzug. Bewegt das Handrad und drückt dann auf den "Abwärts"-Knopf. Sucht im Labor angekommen in der Dunkelheit den Schalter für den Generator und betätigt ihn.



Dies ist die richtige Position für den Stecker in der Schalttafel

Als nächstes nehmt Ihr ein Stück von Dingos Kleidung und packt es in das Inventory, dann klickt die Schalttafel mit dem Stecker an. Plaziert den Stecker an einem Kreuzungspunkt für Computer und Aktenschrank (Karo-artiges Symbol und Schloß, s.a. Bild). Schaltet den Computer an und loggt Euch mit dem Paßwort "Steamer" ein. Wählt mit den Pfeiltasten an den Seiten das Dekodierprogramm aus (dann sind Buchstaben auf dem Schirm zu sehen) und gebt das Wort

"PEMEMEZ" ein. Drückt das Unendlichkeitssymbol und den Knopf am rechten Bildschirmrand, woraufhin das Wort in "BANANAS" umgewandelt wird. Betätigt den Knopf mit dem Blatt Papier und ladet dadurch das Paßwort zum Aktenschrank. Marschiert jetzt wieder zum Wohnwagen und schaltet das Terminal am Aktenschrank ein. Nehmt Dingos Kleidungsstück in die Hand und klickt das Terminal an. Ist das Paßwort korrekt und hat der Geruchssensor Dingo entdeckt, wird der Doktor befreit. Um Dingo wieder ganz herzustellen, fügt die Murmeln per Drag & Drop-Verfahren in sein Hirn ein und bestätigt mit einem Klick auf sein Mikro-Gehirn. Nach dem Verlassen von Dingos Insel könnt Ihr nun im TTRV ("Trans-Temporal Recreation Vehicle") eine der drei verbleibenden Unterquests anwählen.



Auf dieser Karte im TTRV könnt Ihr die nächste Mission anwählen

Das psychologische Profil des Dr. Dingo

Geht als erstes zu dem Nußknackermännchen und klickt auf den Knopf auf seiner Stirn. Nachdem Koala das Rollenstück erhalten hat, klickt nochmals auf den Nußknacker, um ein Ticket zu erhalten. Ein Klick auf das Ticket bewirkt, daß ein Zug im Bahnhof ankommt, den Ihr besteigt. Sobald Tuff Luv mit Euch redet, wählt die folgende



In diesem Haus voller Türen warten auf Dingo viele Fragen zu seinen psychologischen Problemen

Wortkombination aus: "Please unpack my emotional baggage." Danach verlaßt Ihr den Zug, öffnet die Bahnhofstür und geht in das Haus der Türen ("House of doors"). Hier stellt Tuff Luv ein paar Fragen an Dingo, die er folgendermaßen beantwortet: C, B, A, B, C, C, B, A.

Hiernach findet Ihr Euch am Bahnhof wieder und dürft ein weiteres Wortspielchen absolvieren. Klickt wieder auf den Nußknacker, um ein weiteres Ticket zu erhalten und besteigt den Zug. Diesmal lautet der Lösungssatz: "Beneath this tough Dingo exterior scared little pup." Nun gelangt Ihr abermals zum Bahnhof. Sobald Ihr ausgestiegen seid, geht zu den großen Holzzähnen und klickt auf sie. Betretet anschließend den Mund, und Ihr werdet mit einer Animation belohnt. Das gesuchte Schriftrollenstück befindet sich auf einem Stapel Papier, der auf einem Tisch neben der Couch liegt. Sobald Ihr darauf klickt, ist diese Episode gelöst. Im TTRV sucht Ihr Euch das nächste Ziel aus.

Das Röhrenlabyrinth und Junk City

Hebt zunächst den Knochen auf, der rechts neben dem TTRV auf dem Boden liegt und verleibt ihn Eurem Inventory ein. Betretet nun den ersten Irrgarten; lauft dazu nach rechts, bis Ihr das Heck eines alten Kampfflugzeuges seht und geht dort hinein. Bei der nun folgenden Röhrenfahrt biegt zweimal nach rechts ab und Ihr gelangt auf eine Lichtung. Hebt das "Lost Expedition"-Logbuch auf und lest es, dann begebt Euch wieder in



Dieses kleine Bömbchen schleudert Euch zum Ort mit dem Pokal

das Labyrinth. Haltet Euch rechts. Auf der nächsten Lichtung hebt Ihr das große Metallteil auf und verstaut es in Eurem Inventory. Geht abermals in den Irrgarten und biegt nun erst nach rechts, dann nach links ab. Jetzt solltet Ihr wieder am Anfangspunkt stehen und das TTRV sehen. Betretet jetzt den anderen Labyrintheingang. Auf der dann kommenden Lichtung ist ein kaputter Fernseher, den Ihr selbstverständlich einsackt. Benutzt nun das große Metallstück und klettert in die somit freiwerdende Röhre. Lauft durch den Irrgarten, fliegt bei der ersten Möglichkeit nach links, bei der zweiten rechts. Holt den Knochen hervor und lauft nach rechts. Sobald der Knochen das Energiefeld berührt, wird die Schleuder ausgelöst. Betretet dann den Röhreneingang, der sich dahinter befindet. Biegt bei der ersten



Falls Ihr hier nicht den Knochen benutzt, um das Katapult auszulösen, werden sich Dingo und Lumpur nicht nur erschrecken

Abzweigung links ab. Ihr habt jetzt die Wahl zwischen drei Öffnungen; geht in den Röhreneingang, der direkt links von der Öffnung ist, aus der Ihr gerade herausgekommen seid. Bei der nächsten Gelegenheit haltet Euch rechts, und Ihr bekommt es dann mit einer Bombe zu tun. Nachdem Ihr ein wenig mit dem Zeitzünder der Bombe herumgespielt habt, werdet Ihr durch den Explosionsdruck auf eine weitere Lichtung geschleudert, die einen Pokal für Euch bereithält. Betretet die linke Röhre, lauft durch das Labyrinth und biegt links ab. Geht in den Irrgarten durch den Eingang mit der Holzplanke davor (der linke). Fliegt erst nach rechts, dann nach links. Jetzt solltet Ihr wieder am Katapult sein. Hebt den dort herumliegenden Knochen auf und benutzt ihn, um das Katapult auszulösen. Betretet das Labyrinth durch den Eingang hinter der Schleuder. Haltet Euch links, so gelangt Ihr wieder zu einem Punkt mit drei Röhren. Benutzt die Röhre links von derjenigen, aus der Ihr herausgekommen seid. Geht nach rechts, und Ihr gelangt zu der Stelle, an der die Bombe gelegen hat. Verlaßt die ungastliche Stätte durch die Röhre hinter dem Krater der



Dingo muß nun seine sprachlichen Fähigkeiten benutzen, um diesen Hund davon zu überzeugen, ihn vorbeizulassen

ersten Bombe. Nun bei erster Gelegenheit rechts abbiegen, damit Ihr zu einer Lichtung kommt, auf der sich ein zusammengesetzter Knochen befindet, den Ihr mitnehmt. Geht zurück in den Irrgarten und haltet Euch rechts. Diesmal stehen gleich vier Röhren zur Auswahl. Nehmt die mit dem alten Autoreifen davor und geht weiter. Koala und Dingo werden jetzt in einem Käfig gefangen, doch Ihr zaubert den Knochen aus dem Inventory hervor. Diesen benutzt Ihr mit der Winde links neben der Falle. Habt Ihr ihn richtig eingefügt (in die Öffnung an der Achse), könnt Ihr die zwei mittels eines Klicks aus Ihrer mißlichen Lage befreien. Gegenüber der Falle ist eine weitere Öffnung, durch die Ihr dann endgültig das Labyrinth verlaßt.
Öffnet das Stadttor und betretet Junk City. Einmal im Inneren, scrollt nach oben und beklickt die Tür direkt über der, durch die Ihr hereingekommen seid. Nachdem der Hund Euch hinausgeworfen hat, laßt Euch nicht abschrecken, geht abermals hinein und plaziert vorher die Fliege in Dingos Schädel.



Rechts liegen die Überreste eines Hundes, der das Pech hatte, in einen Ventilator zu geraten

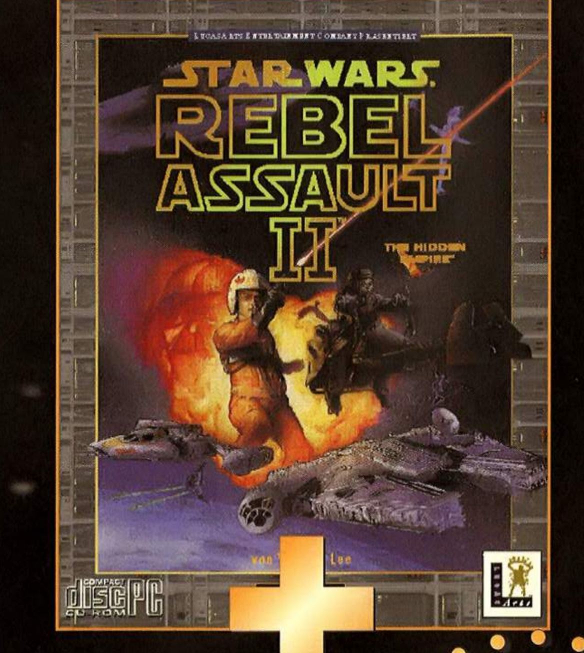
Im Hirn des Doktors laßt Ihr Dingo "bow wow" sagen, wartet die Antwort des Hundes ab und zeigt ihm Euren Allerwertesten, damit er ihn beschnüffeln kann. Sagt nun "woof bark arf bark", wartet die Antwort ab und sagt dann "arf yelp whine". Klickt danach auf den Hydranten-Knopf und wartet darauf, daß der Hund Euch den Rücken zuwendet. Jetzt müßt Ihr eine Bestechung für den Wachhund besorgen. Dies schafft Ihr entweder mit dem Fernseher oder dem Pokal. Legt das Teil vor den Hund, und nachdem Dingo und Lumpur genug geredet haben, läßt Euch der Köter vorbei. Sobald die Animation vorüber ist, dürft Ihr abermals mit dem Hund sprechen. Sagt "Furz Howl Grrr" und das "?", riecht am Hinterteil des Wachhundes, sagt "arf bark woof bark", dann "arf yelp whine". Klickt abermals auf den Hydranten und wartet darauf, daß der Hund Euch wieder den Rücken zuwendet. Holt nun entweder den Fernseher oder den Pokal aus dem Fez und legt ihn auf den Boden. Der Hund läßt Euch nun in Woody Knots Throngemächer ein. Nach dem Zwischenspiel liegt Dingo auf dem Boden, und Lumpur ist unter dem "all-seeing helmet" gefangen. Am rechten Screenrand liegt ein Hund mit einem Jetpack auf dem Rücken, das Ihr anklickt. Die-

Jeder Titel jetzt mit Making Magic™ BonusCD für je DM 59,95*!

In Zusammenarbeit mit Steven Spielberg

Neue Storyline mit neugedrehten Filmsequenzen

Fortsetzung des Bestsellers X-Wing™







MAKING MAGIC™

Ein Blick hinter die Kulissen der *Star Wars Trilogie Special Edition*™ und ein Interview mit George Lucas! Mit deutschen Untertiteln.

The Dig™ • PC Games 1/96 • 89%

Rebel Assault™II: The Hidden Empire™ Computer Bild 19/96

TIE Fighter™ • PC Joker 2/96 • 85%

HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM

*unverbindliche Preisempfehlung

Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794.

ser wird nun in einen Ventilator gesogen und zerfetzt. Sobald Ihr das Schriftrollenstück aufgenommen habt, lockt den anderen Hund mit einem Stück Fleisch ("dog meat"), das herumliegt vom Schalter weg, den er bewacht. Haltet Ihr das Fleisch nah genug an ihn heran, läuft er den ganzen Weg bis zu einer Kanone. Werft das Fleisch auf das Verschlußstück und der Hund läuft hinein. Oben rechts neben der Kanone befindet sich ein hellblaues Seil, an dem Ihr zieht und das Geschütz abfeuert. Drückt nun den Schalter, den der Hund bewacht hat und öffnet dann den Ausgang vom Thronraum.

Annie Bodys Raumstation

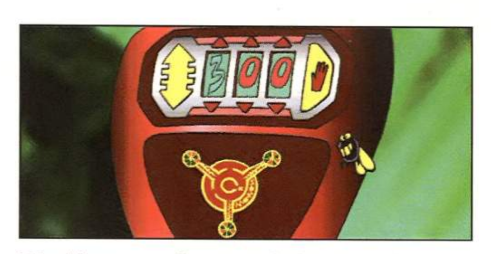
Ihr findet Euch in Annie Bodys Schlafzimmer wieder; zu allem Unglück ist Dingo noch in der Gaderobe eingeschlossen. Klickt auf Kopf, Torso, Beine und Füße des "dress-up"-Controllers links, bis alles hellblau ist. Drückt den "Links"-Knopf fünfmal, dann den "dress"-Knopf. Somit trägt Dingo wieder seine eigenen Klamotten und ist befreit. Hebt nun die Kleidung des Bären auf und verlaßt dann den Raum durch die Tür mit dem Katzengesicht (links vom "dress-up"-Controller).

Im Kreisgang der Raumstation geht Ihr nun vorwärts und öffnet die zweite Tür auf der rechten Seite. Dort findet Ihr einen Raum, in dem Koala bei einer Kinderteeparty zwischen anderen, sehr toten Raumfahrern sitzt. Klickt auf den Bären, während Ihr seine Kleidung haltet, um ihn anzuziehen. Nun hebt Lumpur die Schriftrollenstücke vom Tisch auf und Ihr müßt jetzt sehen, wie Ihr aus Annies Raumstation fliehen könnt. Nehmt das Puzzlestück und verlaßt den Raum durch die Tür, durch die Ihr gekommen seid.



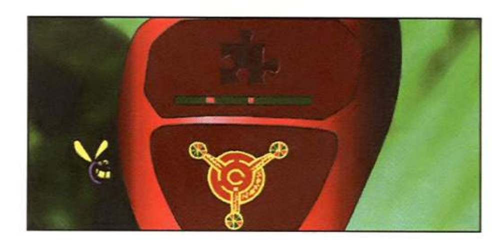
Nach der eigenen Befreiung muß Dingo den Bären aus dieser unwürdigen Situation herausholen

Wieder im Rundgang geht Ihr vorwärts, bis Ihr eine Tür auf der linken Seite seht. Dies ist der Eingang zur Brücke. Klickt auf die Tür und Ihr seht ein Zahlenschloß. Ihr habt nun zehn Versuche, um die richtigen drei Ziffern herauszubekommen. Gebt 499 ein, addiert oder subtrahiert dann jeweils die Häfte (250, 125 usw.), je nachdem, ob Ihr zu hoch oder zu niedrig geraten habt. Öffnet nun die Tür, begebt Euch zum violetten Kontrollpult und seht es Euch an. Hiermit steuert Ihr das Telepad. Klickt darauf und schreibt Euch die Einstellungen auf (Puppe, Vier-Finger-Hand, Auto, Haus). Scrollt bis zur Spitze der Brücke und geht durch die Tür. Bewegt Euch wieder vorwärts und bleibt vor der ersten Tür rechts stehen; hier befindet sich ein Traktorstrahler. Holt das Puzzlestück aus dem Fez und seht Euch die rote Schalttafel links neben der Tür an. Jetzt



Die Kommandozentrale ist mit einem Zahlenschloß gesichert

benutzt das Puzzlestück mit der Tafel. Achtet auf die LEDs, denn sie zeigen das Bewegungsmuster der Kraftfelder im Korridor an. Merkt Euch ebenfalls die symbolische Darstellung der drei Korridore bzw. deren Enden unterhalb der Aussparung für das Puzzlestück, die Ähnlichkeit mit "Käseecken" haben, sowie die Anordnung dieser. Das kleine Kreuz markiert die Stelle, an der Ihr Euch gerade befindet. Öffnet die Tür neben der Schalttafel und betretet Korridor Nummer Eins; berührt aber nicht die Kraftfelder. Am Ende des Korridors angekommen, verlaßt Ihr ihn und betretet den dahinter liegenden Raum. Seht Euch das Panel in der Mitte des Raumes an und dreht die Ringe so, daß das "Käseecken"-Muster entsteht, das Ihr Euch auf der Karte angesehen habt. Am einfachsten löst Ihr das Rätsel, indem Ihr die äußeren beiden Ringe dreht, bis sie dem Muster auf dem Kontrollpult dieses Traktorstrahl-Korridors gleichen. Macht nun das gleiche mit den inneren beiden Ringen. Auch die Orientierung der Muster ist wichtig; sie muß der auf der Karte der Station gleichen. Nach der jetzt folgenden Zwischensequenz sollte links ein Telepad auftauchen. Klickt auf das Telepad-Schaltpult und schreibt Euch die Koordinaten auf (Hand ohne Finger, Hand ohne Finger, Hand ohne Finger, Schirm). Gebt dann die Koordinaten der Brücke ein (s.o.) und geht zum Auslöser des Teleporters. So findet Ihr Euch auf der Brücke wieder. Scrollt nach oben und geht durch die obere Tür. Betretet abermals den Kreisgang, bleibt an der ersten Tür rechts stehen und nehmt Euch das Puzzlestück. Hinter der zweiten Tür rechts ist ein weiterer Korridor. Klickt auf das Schaltpult für den Traktorstrahl und fügt das Puzzlestück ein. Merkt Euch wieder das Muster der LEDs und das der "Käseecken". Öffnet die Tür und geht den Korridor entlang, ohne die roten Energiestrahlen zu berühren. Betretet den Raum durch die Tür am Ende des Korridors. Geht nun wieder genauso wie beim vorherigen Mal vor; auch jetzt erscheint wieder ein Telepad, das Ihr benutzt, um auf die Brücke zu gelangen. Bevor Ihr die Koordinaten verändert, schreibt Euch die angezeigten Daten auf (Hand ohne Finger, Hand ohne Finger, Hand ohne Finger, Blume). In der Kommandozentrale benutzt Ihr abermals die obere Tür. Betretet wieder den Rundgang, bleibt an der zweiten Tür rechts stehen. Nehmt das Puzzlestück und geht zur dritten Tür rechts, hinter der der letzte Korridor ist. Benutzt das Puzzlestück mit der Schalttafel und schreibt Euch wieder das Muster der LEDs und der "Käseecke" auf. Wandert durch den Korridor, wobei Ihr darauf achtet, nicht die Strahlen zu berühren. Geht durch



Hinter dieser Tür verbirgt sich der Tunnel zu einem Traktorstrahler. Achtet auf die "Käseecken" in der schematischen Karte der Station.

die Tür am Ende des Korridors und löst das Rätsel wie gehabt. Auch jetzt benutzt Ihr wieder das Telepad, schreibt Euch vorher die Koordinaten auf (Hand ohne Finger, Hand ohne Finger, Hand ohne Finger, Fisch) und gebt dann die Werte der Brücke ein. Dort angekommen, geht Ihr zum Hauptschirm, der ein Bild von Annie zeigt. Drückt auf dem Schirm den roten Knopf rechts. Betätigt dann den Schalter in der unteren rechten Ecke (der mit dem Satelliten). Dadurch wird Euch ein schematischer Plan der Traktorstrahlen von Annies Station gezeigt. Hieraus ist auch ersichtlich, wie Ihr zum TTRV zurückteleportieren könnt. In der oberen linken Ecke ist ein "Hand mit zwei Fingern"-Symbol, gefolgt von drei "Käseecken", die wie die auf der Karte aussehen. Die Koordinaten

für das TTRV lauten: Hand mit zwei Fingern, Blume, Fisch, Schirm. Gebt die Daten in das Telepad-Kontrollpult ein und beamt Euch dann in Euer Vehikel.



Bringt Ihr die Felder in die richtige Reihenfolge, deaktiviert sich einer der drei Traktorstrahler

Das Finale

Kehrt zu allen Orten außer Dingos Insel zurück. Nach den selbstablaufenden Sequenzen explodiert Dingos Kopf, und Lumpur setzt nun die Fliege in sein Hirn. Dort sind einige Puzzleteile, mit denen Ihr wie folgt vorgeht:
Verbindet Lumpur/Dingo mit Annie Body und der Raumstation.
Verbindet Lumpur/Dingo und Annie zum "All seeing Helmet" und Woody.
Verbindet Woody mit Tuff Luv und dem Hammer.
Verbindet Lumpur/Dingo mit dem Hammer.
Somit ist das Abenteuer gelöst, Ihr könnt Euch zurücklehnen und die Endsequenz genießen.

WWF – In your House

Martin Mettang aus Gelsenkirchen hat jede Menge Moves und Spezialgriffe für Acclaims Action-Wrestelei gefunden, die wir Euch hier nicht vorenthalten wollen.

Anmerkung:

Besonders schwierig ist es,die Combo-Griffe auszuführen, denn dabei müßt Ihr folgendes beachten:
Diese Kombination von mehreren Moves ist erst möglich, wenn das Wort COMBO aufleuchtet. Beginnt IMMER mit 2 x rechts + Taste. Diese und die darauffolgenden Tasten drückt jeweils mehrfach. Nach mehreren Versuchen solltet Ihr ein gewisses Zeitgefühl entwickelt und herausgefunden haben, wann Ihr von der einen zur jeweiligen anderen Taste übergehen müßt.



Dieser Kämpfer hängt schon erschöpft in den Seilen



Bis zu vier Wrestler machen sich gleichzeitig das Leben schwer



Vader führt hier gerade eine Combo aus; achtet auf die leuchtende Schrift

Legende:

r	= rechts
l	= links
o	= oben
u	= unten
ru	= rechts unten
lu	= links unten
SP	= Super-Punch
P	= Punch
SK	= Super-Kick
K	= Kick
GH	= Gegner hochheben
HH	= Head-Hold

Allgemeine Moves:

r, r, SP	= Head-Hold
l, l, SP	= Gegner zum Rennen bringen
SK + SP (gleichzeitig)	= Gegner hochheben
GH + u, SP	= Backbreaker
l, l, P	= Backsuplex
K + P (gleichzeitig)	= rennen

Ahmed Johnson:

r, r, SK	= Suplex
o, o, SK	= Riesenfaustschlag
u, u, SP	= Schlag auf Boden
u, u, P	= Dragon Suplex
3 sek. P	= Jawbreaker
3 sek. SP	= mehrere Faustschläge
HH + l, l, SK	= Pearl River Plunge
HH + l, l, P	= Überwurf
HH + o, u, K	= Sidewalk Slam
r, r, K, P, K, SK, SP	= Combo (26x)

British Bulldog:

r, r , SK	= Bulldog
l, l, K	= Kettenwurf (zum HH holen)
HH + u, u, SK	= Suplex
HH + r, r, SP	= Suplex
r, r, P, K, SK, SP	= Combo (21x)
3 sek. P	= Schlag & Tritt

Bret Hart:

ru, SP	= Bodyslam
3 sek. P	= Augenkratzer
3 sek. SP	= Crucifix
u, u, P	= Atomic Drop
r, l, SK (am Boden)	= Sharpshooter
HH + u, u, SK	= Crucifix
HH + r, r, SP	= Kneedrop

Goldust:

r, r, P	= Regieklappe
ru, K	= Kussmund
3 sek. P	= Goldwurf
HH + r, r, SP	= Suplex
HH + u, u, SK	= Kuss + Bodyslam
HH + l, l, P	= Jawbreaker
r,r, SK, K, SK	= Combo

Hunter Hearst Helmsley:

r, r, K	= Golfschläger
l, l, K	= Backsuplex
u, u, K	= Beinfeger
o, u, P	= Armbreaker
HH + u, u, K	= Überwurf
HH + l, l, SP	= Backsuplex
HH + r, r, SP	= DDT

Owen Hart:

r, r, SK + K (mehrfach)	= Kartenschlag
ru, K	= Kartenkanone
3 sek. P	= Kette
HH + u, u, K	= Suplex
HH + r, r, SK	= Suplex
r, r, SP, SK, K, P, SP	= Combo (26x)

Shawn Michaels:

r, r, K	= Headcissors
r, r, SK	= Crucifix
ru + P	= Kugelwurf
3 sek. P	= Closeline
HH + r, r, SP	= Crucifix
HH + u, u, SP	= Backsuplex
HH + l, l, SP	= DDT
HH + r, r, K	= Crucifix

Undertaker:

r, , SK + mehrfach K	= Grabstein
ru, P	= Chokeslam
ru, K	= Geisterhände (Betäubung)
ru, K	= Geisterhände
l, r, SP	= Belly-To-Belly Suplex
lu, SK	= Fledermaus
3 sek. P	= grüner Gegenstand
HH + r, r, SP	= Suplex
HH + u, u, SK	= Tombstone-Piledriver
HH + u, u, K	= Überwurf
r, r, SK, K, P, SP, SK	= Combo (20x)

Ultimate Warrior:

o, u, SP	= Lamettaschlag
u, u, SK	= Backbreaker
3 sek. P	= Closeline
3 sek. SP	= Faustschläge
HH + u, u, K	= Suplex
HH + u, u, P	= Gorilla Press Slam
HH + r, r, P	= Side Salto Suplex
HH + r, r, SK	= 360 Grad Bodyslam
r, r, SP, SK, K, P	= Combo

Vader:

l, l, K	= Überwurf
r, r, P	= Maskenschlag
l, r, P	= Superplex
o, o, SP	= Chokeslam
3 sek. P	= Berserker
HH + l, l, K	= Überwurf
HH + r, r, SP	= Powerbomb
HH + o, u, SP	= Superplex
Seil + P	= Moonsault
r, r, K, P, SP, SK	= Combo

Project Paradise

Ein paar kleine Hilfen für Ikarions Action-Ballerei schickt Euch Andreas Kölz aus Bäumenheim. Geht mit "P" in den Pausenmodus und gebt dann folgendes ein:
MAGIC: Ihr erhaltet alle Zaubersprüche.
METAL: Ihr bekommt alle Waffen.
EVIL: Alle Power-Ups stehen Euch zur Verfügung.



Große Wirkung mit kleinen Codes

Die verschiedenen Level lassen sich mit diesen Paßwörtern anwählen (in der Reihenfolge der Welten):
HELLGATE
DREAM EVIL
DEMON
BLACK SUN
BOGART
FIRESPELL
PANDEMONIUM
CYBERSPACE

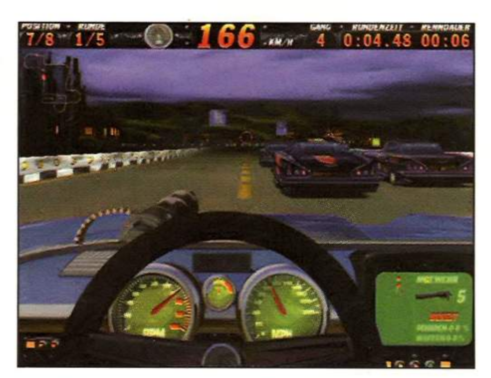
Wages of War

New World Computings Strategiespiel könnt Ihr Euch auf folgende Art und Weise vereinfachen. Drückt die "CAPS Lock"-Taste und gebt "BLOOD MONEY" ein. Nun lassen sich folgende Cheats eingeben:
NOUN: Der aktuelle Söldner wird geheilt.
SMOKE: Der aktuelle Söldner bekommt 25 Rauchgranaten.
OH DARN: 100 Granaten werden per Zufall auf das Spielfeld abgefeuert.
HOUR: Ihr erhaltet eine zusätzliche Stunde Spielzeit.
ADJECTIVES: Alle Söldner erhalten sämtliche Waffen, Munition und Ausrüstung. Außerdem werden alle Werte auf "Maximum" gesetzt.
DEADMAN: Sämtliche Feinde werden sofort vernichtet.

BILL: Der aktuelle Söldner bekommt alle Waffen, Munition und Ausrüstung.
ELBOW ROOM: Der aktuelle Söldner erhält 999 Aktionspunkte.

Have a N.I.C.E. Day

Ebenfalls auf das Konto von Andreas Kölz gehen diese Cheats für die bleihaltige Raserei von Magic Bytes. Gebt die Wörter vor dem Rennen mit gedrückter "Strg"-Taste ein.



Mittels der Hilfen sollte es kein Problem sein, das Rennen zu gewinnen

MUCHMONEY: Ihr bekommt mehr Geld.
ALLWEAPONS: Nomen est omen; Ihr erhaltet alle Waffen und Extras.
HELPME: Ihr erlangt ein Reparaturpack.
AGGRESSOR: Ihr heimst unendliche Extras und Waffen ein.
BOOSTER: Es wird für zusätzliche Beschleunigung gesorgt.

Sim Copter

Zu Maxis' Helikoptersimulation haben wir auch einige Hilfen parat. Um die Codewörter einzugeben, müßt Ihr den Cheatmodus aktivieren, indem Ihr „Strg - Alt -X" und dann das entsprechende Wort eingebt:
I'M THE CEO OF MCDONNEL DOUGLAS: Mit den Zahlentasten 1-9 habt Ihr nun Zugang zu allen Hubschraubern.
GIVE ME YOUR BUCKS OR GIVE ME DEATH X: Ersetzt X durch einen gewünschten Geldbetrag, der dann Eurem Konto gutgeschrieben wird.
SHIELDS UP: Ihr werdet unverwundbar.
SUPERPOWERMULTIPLY: Mit der "Shift"-Taste werdet Ihr rasend schnell.
WARP ME TO CAREER X: Ihr werdet in den Level befördert, den Ihr mit „X" (Zahl) entsprechend eingebt.

Terminator: SKYNet

Aus Füllinsdorf in der Schweiz kommen diese Codes für Bethesdas Arnie-Shooter, die Antonio Parrinello herausgefunden hat. Um die Wörter einzugeben, müßt Ihr im Level erst Alt/Amerikanischer Backslash, dann den Code eintippen.



Mit den schönen Cheats stehen Euch z.B. alle Waffen zur Verfügung

SURGERY: Gibt Euch volles Leben und Munition.
WILLNOTSTOP: Ihr werdet unverwundbar.
ARNOLD: Ihr erhaltet alle Waffen.
SUPERUZI: Ihr bekommt eine Super-Waffe.
ILLBEBACK: Der gerade laufende Level wird als "erfolgreich" beendet.

M.A.X.

Das recht schwierige Strategical von Interplay wird durch folgende Cheats vereinfacht, die Ihr während des Spiels eingebt:
[MAXSUPER]: Eine ausgewählte Einheit wird zum Level 30 aufgewertet.
[MAXAMMO]: Eure Munitionsvorräte werden aufgestockt.
[MAXSURVEY]: Alle Ressourcen werden aufgedeckt.



So läßt es sich schon weitaus einfacher taktieren und kommandieren

DSF Fußballmanager

Für Leute mit Liquiditätsproblemen hat Thomas Gellert aus Gießen folgenden Tip parat:
Kauft von der Transferliste einen Amateur. Setzt ihn dann für 40 Millionen auf die Transferliste. Im nächsten Zug solltet Ihr ein Angebot über knapp 40 Millionen vorliegen haben. Falls nicht, setzt den Amateur einfach nochmal für 35 Millionen auf die Liste. So sollten alle finanziellen Sorgen aus der Welt geschafft sein.

Hyperblade

Activisions futuristische Hockeysimulation hält folgende Überraschungen für Euch bereit:
SHUIN: Ein Geheim-Team ist anwählbar.
GORILLA: Verwandelt die Spieler in Gorillas.
MDMKSB: Erhöht Eure Angriffsstärke und Eure Verteidigungsfähigkeit.



Mehr Spaß bei Activisions Anleihe beim Film „Rollerblade"

Larry 7

Ein paar "Ostereier" in Sierras letztem Streich des Polyester-Liebhabers Larry liefert Euch hier Steffen Weimann aus Hamburg. Seht und staunt...

- Drückt den Zweig vor Drews Brust.
- Melkt in der Bücherei den Biber und lauft dann schnell zu den Möpsen in der Umkleidekabine.
- Tippt beim Mischpult "fühlen" ein und redet dann mit Drew über Fokker.
- Sobald Ihr Drews Koffer habt, schüttet

etwas Orgasmuspulver in ihre Riesenerektion und gebt "trinken" ein. Wenn Drew aufsteht, bleibt Larry nun an Ort und Stelle.

- Bei Vicki in der Bücherei klickt den linken Mann auf ihrem Computer an, haltet die "STRG"-Taste gedrückt und redet mit ihr über das Wetter.
- Träumt einfach mal im Ballraum.
- Sobald der alte Ammbumsen tot ist, öffnet den Reißverschluß der mittleren Statue auf der linken Seite und drückt dann die Klingel.
- Habt Ihr 1000 Punkte und alle Dildos, gewährt Euch der Kapitän weitere Einblicke.

Eradicator

Zum Ego-Shooter von Accolade haben wir für Euch folgende Hilfestellungen anzubieten:
FMK: Eure Gesundheit wird wieder auf 100% gebracht.
BLOAD: Ihr werdet einen Level weiter befördert (Levelwarp).
OVERDRIVE: Ihr erhaltet einen Chip-Power-Up.
RAGAMUFFIN: Ihr werdet unverwundbar.
DIG: Die Kollisionsabfrage mit den Wänden wird ausgeschaltet.
ARMS: Ihr erhaltet alle Waffen.
GIFT: Die Stärke der Waffen wird erhöht.
SPUTNIK: Die gesamte Karte ist einsehbar.
AIMOVE: Die Gegnerintelligenz wird verändert.



Egal, welche Gegner auch kommen mögen, Ihr seid nun gewappnet



XS

SCIs Beitrag zum 3D-Ballerdungeon-Genre hat außer den „normalen" Levels auch zwei Geheimwelten in petto. In diese könnt Ihr gelangen, indem Ihr anstelle Eures eigenen Namens folgende Wörter eintippt:
MEDICAL
PENSION

Erste + Hilfe

Thomas Ziebarth

Wer Probleme mit "Direct X"hat, sollte sich unsere Tips zur richtigen Installation durchlesen. Außerdem ist der Dauerbrenner Cyrix-Chip wieder Thema.

SO GEHT'S

Nachdem unsere Hotline nun schon seit etlichen Monaten stark genutzt wird, weisen wir nochmals darauf hin, daß es sich dabei ausschließlich um einen Service für Hardwareprobleme handelt.

Die Hardware-Hotline erreicht Ihr jeden Sonntag von 11 bis 15 Uhr. Telefon: 089/162675

Bitte stellt also nur Fragen, die mit technischen Problemen und Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Tips könnt Ihr derzeit nur schriftlich an uns richten. Ferner findet Ihr bei News, Test und auch Previews immer eine Kontaktmöglichkeit zum Hersteller bzw. zu dessen Hotline. Das ist schneller, als wir sein können.

Wenn zwei sich streiten...

Die Sache ist ganz einfach: das Spiel Y wird nach dem Spiel X installiert – und plötzlich läuft Spiel X nicht mehr! Es verabschiedet sich schon beim Start mit einer recht dekorativen Fehlermeldung in der rechten oberen Bildschirmecke.

Spiel Y läuft aber anstandslos. Also wird nach tausenden Konfigurationsversuchen Spiel X völlig entnervt neu installiert – und siehe da, es läuft wieder! Zur allgemeinen Verwunderung tut nun auch Spiel Y immer noch ordnungsgemäß seinen Dienst...

Das alles so geschehen bei Gerhard K. aus Berchtesgaden.

Dieses Problem ist allerdings kein direkter Soft- oder Hardware-"Fehler", sondern eher eine Versions-"Streiterei"!

Beide (indizierten!) Spiele benötigen den Direct-X-Videotreiber. Spiel Y installiert die erste Version von Direct-X, während Spiel X unbedingt die Version 2.0 des Treibers benötigt. Da die meisten Spiele glücklicherweise "aufwärtskompatibel" sind was diesen Treiber betrifft, ist das kein allzugroßes Problem. Man muß nur das ältere Spiel zuerst installieren. Dann wird zwar Direct-X wieder ersetzt, wenn ein neueres Spiel installiert wird, aber nun durch eine höhere Version. Dadurch bleibt das alte Game meistens unverändert lauffähig. Auf Spiele, die keine Direct-X-Unterstützung benötigen, hat das ganze keinen Einfluß. Werdet Ihr bei einer Installation gefragt, ob Ihr Direct-X ersetzen, oder die bestehendeVersion weiterverwenden wollt, könnte das bedeuten, daß dieses Spiel mit BEIDEN Versionen laufen kann. Dann solltet Ihr Euch erstmal für die bestehende Version entscheiden – nachinstallieren kann man ja immer noch...

Das viel gößere Problem ist die Wahl der Grafikkarte. Nicht jede – auch noch so moderne – Karte unterstützt Direckt-X in der neuesten (PowerPlay-CD!) Version!

Aber auch hier ist das manchmal eine Softwarefrage. Oft können die neuesten Kartentreiber (Beschaffung über Hersteller oder Internet) eine Inkompatibilität beseitigen.

Deinstallationsfalle "Shared Files"

Nicht nur bei der Installation von Programmen können Probleme auftreten – auch beim Deinstallieren ist man vor bösen Überraschungen nicht sicher. Einige Uninstall-Programme entfernen grundsätzlich sämtliche Dateien, die dem Dateinamen nach von der Installationsroutine des betreffenden Programmes aufgestellt wurden.

Was aber, wenn Dateien dieser Programme inzwischen von mehreren Anwedungen benutzt werden?

Diese Dateien bezeichnet man dann als "Shared Files". Besonders Bibliothek-Dateien (DLL) und Treiber (DRV, VXD) sind davon betroffen. Sie werden irgendwann von einer Anwendung erstellt und dann von anderen Programmen mitbenutzt. So wird die Anhäufung großer Datenmengen verhindert, weil dann nicht jedes Programm eine neue Datei anlegen muß, wenn diese schon für eine andere Anwendung vorhanden ist.

Aber das kann im Falle einer Deinstalation auch ein Problem werden, denn nicht jedes Uninstall-Programm kann unterscheiden, ob Dateien Shared-Files sind, oder nicht. Werden sie restlos entfernt, fehlen diese Daten nun auch den anderen Anwendungen, die sie mitbenutzen.

Eine "intelligente" Deinstallationsroutine wird diese Dateien jedoch erkennen und nachfragen, ob sie wirklich gelöscht werden sollen. Auf diese Frage sollte, wenn man sich nicht absolut sicher ist, mit "nein" geantwortet werden. Die Namen der Dateien werden notiert und können dann nach einer Überprüfung manuell gelöscht werden.

Original ist Original

Wieder haben mich Anrufe zum Thema Pentium-Klone erreicht. Mit dem Abdruck eines Leserbriefes, in dem eine Lösung zum Initialisierungsproblem der Pentium-Imitate von Cyrix angeboten wurde, habe ich offenbar viele Hoffnungen geweckt. Aber sicher ist nunmal – man kann Stroh nicht zu Gold

spinnen! Dennoch haben mehrere Leser nach dem im Brief erwähnten File gesucht – und es nicht gefunden. In der Annahme, daß IBM und Cyrix ja der gleiche Hersteller sei, haben einige das File für den IBM-Prozessor auf einem Cyrix verwendet – und schon ging gar nichts mehr. Nun werde ich immer wieder gebeten, das Register zu nennen, das gesetzt werden muß. Doch das werde ich aus haftungsrechtlichen Gründen nicht tun. Auch muß ich nochmals betonen, daß die Redaktion nicht für den Inhalt dieses Briefes verantwortlich ist!

Wer am falschen Ende spart, kann eben nicht erwarten, daß nun eine kleine Datei einen Kiesel zum Diamanten macht – die Hard- und Software-Inkompatibilität dieser CPUs ist und bleibt vorhanden! Es ist nur schade, daß gut gemachte Promotion ernster genommen wird, als Erfahrungswerte!

Hans-Peter S. aus Dieburg z.B. schreibt mir, daß er sich, nachdem er die PowerPlay gelesen hat(!), einen Cyrix gekauft hat! Nun hat er natürlich genau die Probleme, vor denen ich oft genug gewarnt habe, und erwartet allen ernstes eine Lösung!? Es ist außerdem abzusehen, daß eine neue Problem-Welle auf uns zurollt, denn AMD hat nun auch noch den 166er imitiert – viel Spaß!

Und wieder mal in eigener Sache

Als ich vor nunmehr fünf Monaten mit der Hotline begann, hätte ich nie gedacht, welch große Resonanz dieser Service erreicht. Mittlerweile gehen jeden Sonntag bis zu fünfzig (!) Anrufe ein – und diese Zahl wird offenbar nur von der Uhr begrenzt. Da ist verständlich, daß die Gepräche so kurz wie möglich gehalten werden müssen – also bitte ich Euch gleich zum Thema zu kommen und das Problem möglichst genau zu beschreiben. Wenn Ihr damit Schwierigkeiten habt, macht Euch einfach ein paar Stichpunkte. Wichtig ist, daß Ihr Eure Konfigurationsdateien ausdruckt (autoexec.bat / config.sys). Bei WIN95 sollten darüber hinaus auch die autoexec.dos und config.dos vorliegen.

Mittlerweile fragen mich immer mehr Anrufer jedoch nach Spiele-Lösungen sowie Spiele-Konfigurationsmöglichkeiten und wollen wissen, wann Patches für dieses oder jenes Game herauskommen. Doch diese Fragen kann ich nicht beantworten – und bin dafür übrigens auch zuständig.

Ich bitte daher nochmals, diese Hotline-Nummer wirklich NUR für Hardware-Fragen- und Probleme zu nutzen!!

Schon oft wurde mir gesagt, daß man sich die Finger wundwählen muß, wenn man durchkommen will. Das stimmt leider – kaum wird ein Gespräch beendet, wartet schon der nächste Leser in der Leitung...

Aber so ist es nunmal: ich bin für ALLE PowerPlay-Leser zuständig.

Da diese Zeitschrift außer in Deutschland auch in Österreich, der Schweiz und in Südtirol gelesen wird, könnt Ihr Euch die Anzahl der Leser in etwa vorstellen!

Um möglichst vielen Anrufern mit Hardware-Problemen helfen zu können, werde ich ab sofort alle Anrufer mit Spiele-Fragen sehr schnell "aus der Leitung befördern" – ich bitte dafür um Verständnis.

Außerdem plane ich die eventuelle Aufnahme eines Fax-Service und die Einrichtung einer sogenannten Warteschleife. Dort können bis zu vier Anrufe gleichzeitig entgegengenommen werden. Wird das erste Gespräch beendet, ist automatisch Anrufer zwei dran – und so weiter. Wann diese Einrichtung steht, kann ich noch nicht sagen, aber wenn Ihr irgendwann hört: "Powerplay-Hotline – bitte warten!" nicht auflegen, Ihr seid dann schon fast am Ziel. Nur wenn bereits mehr als vier Anrufer in dieser Schleife warten, ertönt das Besetztzeichen.

ASCARON

Gutes aus

COMPACT disc PC CD-ROM

DAS HEXAGON-KARTELL
Action
ASCARON

DM89.95

Chronik
Elisabeth I.
ASCON

DM89.95

POLE-POSITION
Formel 1 Teamchef
Sports
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
ASCON

DM89.95

Der Patrizier
Inkl. spielbarer Elisabeth I. Demo!
ASCON

DM39.95

Hanse
Die Expedition
Inkl. spielbarer Elisabeth I. Demo!
ASCON

DM39.95

Alle Preise Streetprice (unverbindliche Preisempfehlung)

deutschen Landen!





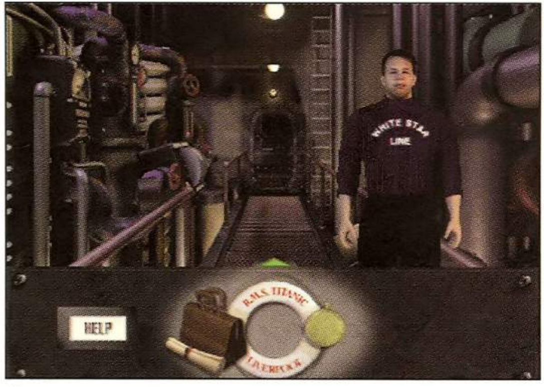
TITANIC
Adventure out of Time

Keine Panik auf der Titanic: An Bord herrscht gepflegte Langeweile

Der Untergang der Titanic liegt mittlerweile 85 Jahre zurück und trotzdem ist der Luxuspott angesagt wie nie zuvor: Seit Forscher 1985 das Wrack fanden und ferngesteuerte Roboter über die vermoderten Decks steuerten, hat das angeblich unsinkbare Schiff wieder Konjunktur. Kein Wunder, daß mit James "Terminator" Cameron einer der ganz Großen Hollywoods gerade einen Film über die Katastrophe gedreht hat. Wer sich für die Titanic interessiert, kann im gleichnamigen Computerspiel die letzten Stunden auf dem Schiff miterleben. Das Adventure ist in eine Agentenstory eingebettet: Als britischer Spion soll man deutsche Agenten davon abhalten, in den Besitzt geheimer Unterlagen zu kommen. Gelingt das, könnten mit einem Schlag alle beiden Weltkriege verhindert werden. Der verhängnisvolle Zusammenprall des Schiffs mit dem Eisberg läßt sich nicht verhindern, die Titanic steuert zum Spielende immer die Tiefen des Ozeans an. Auf dem Schiff kann man sich weitgehend frei bewegen und von den zahlreichen noblen Salons bis zu den schweißtreibenden Maschinenräumen praktisch alles erforschen; wer mag, kann sich im "Tour"-Modus sogar ohne störendes Spiel auf Erkundung begeben. Wer seine Mission im Auftrag ihrer Majestät erfolgreich erledigen möchte, kommt um zahlreiche Dialoge nicht herum: Die Gesprächspartner erscheinen dann als Standbilder, von denen nur Augen, Mund und Gliedmaßen animiert sind – was die Personen künstlich wirken läßt und stellenweise für unfreiwillige Lacher sorgt. Zeit, sich an die Optik zu gewöhnen, hat man allerdings genug: Die Konversationen sind sehr ausgedehnt und machen einen Großteil der Rätselkost aus. Per **Multiple-Choice-Verfahren** horcht man das Gegenüber aus, wird irgendwann zur nächsten von zwei Dutzend gesprächsbereiten Personen geschickt und macht dort weiter. Andere Rätsel sind selten, nur gelegentlich darf man Maschinen bedienen oder Gegenstände aus dem Inventory miteinander kombinieren. Bedient wird der maritime Agententhriller mit einer Mischung aus Tastatur und Maus: Während die Pfeiltasten die Richtung bestimmen, kümmert sich der Nager um Gegenstände und Aktionen. Die Grafiken können überzeugen: Das Schiff ist durchgehend in SuperVGA vorgerendert, die Bilder verbinden kurze Kamerafahrten miteinander. Gelegentlich bekommt man auch Zwischensequenzen zu sehen. Im großen Finale, die Titanic ist bereits in Schräglage, sorgt ein Zeitlimit für erhöhten Blutdruck: Dem gestreßten Spieler bleiben nur 50 Minuten, um alle losen Fäden der Handlung aufzulösen. *ste*



Gespräch mit einem der Angestellten auf dem Schiff



Ärger im Maschinenraum: Der schlagkräftige Matrose sorgt für Probleme



Noch ist alles friedlich: Das Deck der Titanic in einer stillen Mondnacht



Peter Steinlechner

GEHT SO

Schade, aber die Entwickler haben ihre "Titanic" auf Grund gesetzt. Nichts gegen ausführliche Dialoge, aber die langatmigen Gespräche mit den schlecht animierten Figuren lassen jede nachmittägliche Talk-Show wie einen Hort des Schweigens erscheinen. Sonst geht's mir zu banal zu, die echten Puzzles lösen sich entweder im Handumdrehen oder sind schlicht nervig – und daß man im Verlauf der Handlung vorzeitige Tode sterben kann, ist auch nicht mehr ganz zeitgemäß. Wer sich ernsthaft für die Titanic und ihr legendenumwobenes Schicksal interessiert, kommt um dieses Programm trotzdem nicht herum. Einen so authentischen Eindruck davon, wie es wohl war, die langen Gänge im Rumpf entlang zu laufen oder in einem der Cafes zu sitzen, können weder Filme noch Bücher derart überzeugend vermitteln. Und das, obwohl sich gerade mal rund 25 spielrelevante Personen auf den ansonsten leeren Decks tummeln. Fazit: Für Schiffshistoriker ein Muß, alle anderen nehmen lieber sicheren Kurs um diesen spielerischen Eisberg.

Name	**Titanic**
Genre	Adventure
Hersteller	Cyberflix/GTE
Niveau	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1
System	Win 3.1 & 95
Festplatte belegt	35-60 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			100

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 69%
Sound 58%
Spielspaß 52%

Bilder auf CD

SEGA SATURN ACTION PACK
GET IT NOW!



Laut COMPUTERBILD 25/96: "



"





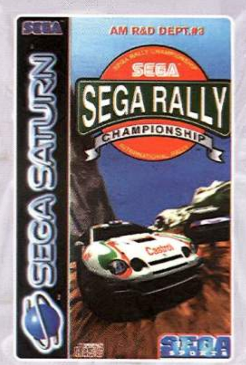




Next Level 10/96 urteilt: „90%. Im Vergleich zu allen anderen Konsolen-Fußballspielen verläßt SWS '97 klar als Sieger den Platz."











Video Games 01/96 schreibt: „93%. SEGA Rally Championship ist derzeit das beste Rennspiel im Heimspielbereich..."

449,95 DM

Oder nur **39,65 DM** monatliche Rate*

* SEGA Leichtkauf
12 Monate Laufzeit
10,9% effektiver Jahreszins
Vorbehaltliche Bonitätsprüfung
Teilzahlungspreis: 475,80 DM

Media Point	Theo Kranz Versand	dynatex	Playcom	Test 'N Take Computer & Videospiele
030 - 794 72 111	0931-571601	0231-557500-0	089-5460300	030-62709154
Bismarckstr. 63 • 12169 Berlin weitere Filialen: Berlin, Hamburg, Bremen, Dortmund, Koblenz	Juliuspromenade II • 97070 Würzburg	Brückstr. 42-44 • 44135 Dortmund	Leibnizstr. 30 • 80686 München	Mainzer Str. 11 • 12053 Berlin



AIR WAR
Have A Bandit Day!

Die dienstälteste militärische Flugsimulation meldet sich an

Wohl einer der ältesten Träume der Menschheit ist das Fliegen. Seit jeher faszinieren uns die Pioniere der Lüfte und ihre Nachfahren, wobei der größten Reiz stets von den Männern ausging, die dem Flugzeug das Kämpfen beibrachten, ob sie nun von Richthofen, Hartmann oder Galland hießen. Diese Art der Kriegführung wird auch heute noch als eine "elegante" Form des Kampfes verklärt, obwohl klar sein sollte, daß z.B. das Ausbomben von Zivilisten nun rein gar nichts mit "sauberem" Krieg zu tun hat. Unzählige Simulationen, allen voran die "Aces"-Serie von Dynamix, hauen in genau diese Kerbe und ließen PC-Spielern Gefechte in historischen Fightern erleben. Da aber die meisten Simulationen letztendlich doch "nur" Spiele sind, wurde dem Pixel-Piloten die Aufgabe vereinfacht: Selbst auf realistischster Einstellung war z.B. "Aces over Europe" weit von einer schraubengenauen Sim entfernt. Wer unter realistischen Bedingungen aufsteigen wollte, mußte sich seit Ende der achtziger Jahre an "Air Warrior" halten. Dieses primär als Online-Event konzipierte Programm wurde im Lauf der Jahre immer weiter perfektioniert und mit Hilfe von Experten und kampferprobten Piloten auf höchste Authentizität getrimmt. Die zweite Auflage bietet in der verpackten Vollversion neben dem klassischen Internet-Mode nun auch eine Offline-Variante mit Single-Missions und Campaigns für alle drei Szenarien (WW I, WW II und Korea) als Trocken-Trainingscamp. Für weniger anspruchsvolle Spieler hält Kesmai eine kostenlose "Light"-Version auf seinem Server bereit, die allerdings ohne Offline-Option und individuelle Cockpit-Artwork daherkommt. Bevor es losgeht, verpaßt Ihr Euch erst einmal eine User ID und ein schmissiges Callsign, entscheidet Euch für eins der drei kriegführenden Länder (A,B oder C) und schon geht's ab aufs Schlachtfeld. Jede Nation hält anfangs die gleiche Zahl an Flugfeldern und Fabriken. Im Laufe der Zeit jedoch können sich die Verhältnisse deutlich verändern, je nachdem, wie erfolgreich die Piloten der jeweiligen Länder ihre Missionen beenden. Flugfelder wollen zunächst kräftig zerbombt werden, erst dann kann ein C-47-Transporter dort Fallschirmjäger absetzen, um das Airfield einzunehmen. Auf Wunsch vergibt der PC die Aufträge, zumeist jedoch rotten sich Gruppen von Spielern



Hier sind sämtliche Szenarien der Offline-Variante. Online könnt Ihr alle Flugzeuge anwählen, unabhängig von Eurer Länderzugehörigkeit.



Die B-17 ist mit ihren 12 Bomben die potenteste Waffe gegen Flugplätze

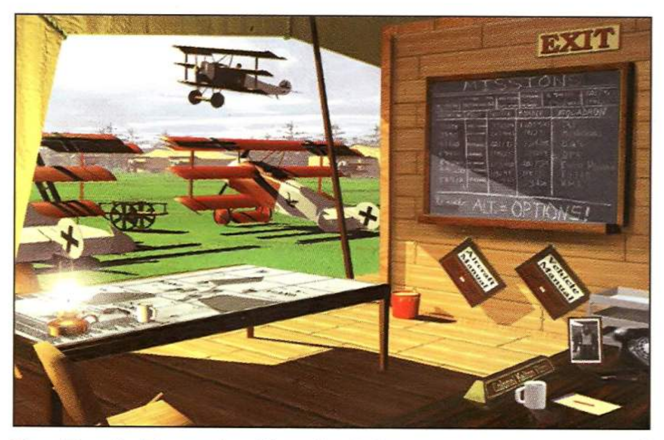
ONLINE-FACTS

Grundsätzlich wird es drei Möglichkeiten geben, sich in den Online Luftkrieg einzuklinken: Über AOL, Compuserve oder direkt übers Internet mit Hilfe des (kostenpflichtigen) Anbieters "Earthlink Arena" (http://www.earthlink.net/thearena). Zur Zeit allerdings befindet sich AW2 in der Open-Beta-Testphase, d.h., daß außer den Telefongebühren keine weiteren Kosten beim Spielen entstehen: Eingeloggt wird sich auf der Kesmai-Page. Sobald die Beta-Phase abgeschlossen ist, wird die Online Flugstunde über Earthlink voraussichtlich 2,25 Dollar kosten.



▲ Mit der 109 auf B-26 Jagd.
Eine P-38 macht sich an Euren Bomber ran. ▶

RIOR 2



Der Ready Room im Einzelspieler-Modus. Hier befinden wir uns im „Great War"-Szenario.

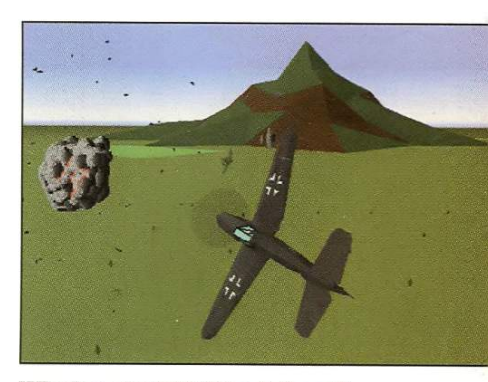
zusammen und arbeiten gemeinsam an der Übernahme gegnerischer Flughäfen. Wer es ganz korrekt haben will, kann im Briefing Room eine eigene Mission planen und Kollegen einzelne Aufgaben zuteilen. Neben Operationen aus der Luft – für die übrigens insgesamt 44 Jäger und Bomber aller Nationen bereitstehen – können die Spieler sich auch für Missionen am Boden entscheiden: Die wichtigsten Vehikel sind der "Flakpanzer IV", mit dem Tiefflieger gestoppt werden, und der russische T-34, mit dem man prima feindliche Airfields beharken kann. Allerdings nur, wenn man eine halbstündige Fahrt in Kauf nimmt, denn online läuft AW2 nur in Echtzeit, eine Time Compression gibt's im Single Player Modus. Abgerechnet wird zum Schluß: Jeder Treffer, den Ihr landet wird gezählt, für Abschüsse und Teilabschüsse gibt's natürlich saftigere Scores, die sich der Host für Euch merkt. Alle drei Wochen werden übrigens sämtliche Punktekonten von Kesmai-Sysop auf Null gesetzt und die Arenen in ihren Ausgangszustand versetzt, erst dann geht wieder alles von vorne los.

sg



Das Hauptmenü in AW 2


Eine Bf 109 beim Start


Wieder ein Kill fürs A-Land!

DIE WICHTIGSTEN ARENEN

Europe-Relaxed Realism
Das am besten besuchte Szenario. Hier tobt rund um die Uhr der Krieg um Flughäfen, Fabriken und Supplies. Die ruhigste Zeit ist (wie für alle Arenen) zwischen elf und sechzehn Uhr MEZ. Gerammelt voll wird's dann ab 18 Uhr, nachts trifft man hier selten weniger als 100 Air Warriors.

The Great War
WW I-Arena, häufig eher schlecht besucht. Insgesamt stehen nur fünf Maschinen zur Verfügung, von denen eine aber ein zweisitziger Bomber ist. Neben normalen Fighter Sweeps oder Strafing-Runs gegen Aerodrome stehen also auch taktische Bombing-Missions auf dem Dienstplan. Nur nachts treffen sich hier sporadisch um die zwanzig Doppeldecker-Fans.

Beginners Arena: Pacific
Interessantes Szenario mit den meisten Flugzeugtypen. Neben allen Europa-Jägern stehen auch japanische Flieger wie die "Zero" bereit. Sogar von Flugzeugträgern wird hier gestartet, allerdings nur mit Maschinen, die tatsächlich seegestützt waren. 10 000 Punkte sind die Obergrenze für Scores in dieser Umgebung.


Sascha Gliss

SUPER

Online "hui", offline ziemlich "pfui", noch nie hat ein Spiel solch gegensätzliche Emotionen in mir geweckt wie "AW2". Auf der einen Seite erwartet den Spieler ein Frontend, das noch aus den Achtzigern stammt: Heutige Standardfeatures wie z.B. ein Virtual Cockpit sucht man vergebens, und die untexturierten Flugzeuge erinnern schwer an "Red Baron"-Zeiten. Auf der anderen Seite hat „Warrior" die wohl realistischsten Flightmodels für klassische Kampfflugzeuge, eine riesige Online-Fangemeinde und ein einzigartiges (Multiplayer)-Spielgefühl. Wer einmal eine Mission in einer komplett bemannten B-17 hinter sich gebracht hat, wird verstehen, was ich meine. Auch hat es bisher keine Flightsim geschafft, gleich drei Kriege auf einmal zu simulieren, ohne Abstriche bei der Artwork oder den Flugmodellen zu machen. Wer also einen Internet-Zugang hat und sich für Simulationen erwärmen kann, dem sei "Air Warrior 2" wärmstens empfohlen, offline hingegen springt der Funke trotz Single Missions und Kampagnen nur zögerlich oder überhaupt nicht über.

Name .... **Air Warrior 2**
Genre .... Simulation
Hersteller .... I-Magic/Kesmai
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler .... 1 bis 130

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System .... Win'95/DOS
Festplatte belegt ... 90–160 MByte
RAM-Ausstattung ...... 16 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
.... Joy-/Flightsticks
Extras ..... (Null-) Modem, TCP/IP

Grafik **25%**
Sound **39%**
Spielspaß





Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9^00 - 18^00 Uhr
Freitag 9^00-17^00 Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
3D GAME CREATION SYSTEM	DA	29,90
3D FILMSTUDIO / WIN 95 -Microsoft-	KD	69,90
3D ULTRA MINIGOLF*	**KD**	**49,90**
3D ULTRA PINBALL	DA	39,90
9 - THE LAST RESORT	**DA**	**79,90**
11TH HOUR	KD	19,90
688i Hunter Killer / WIN 95*	KD	75,90
A-10 CUBA	DA	49,90
ABARON	DA	29,90
ABUSE	KD	65,90
ACES OF THE DEEP	KD	39,90
ACES OVER EUROPE (Sierra Originals)	DA	14,95
ACROSS THE RHINE (PowerPlus)	E	19,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	KD	24,90
ADIDAS POWER SOCCER*	DA	69,90
AFTERLIFE INCL. LÖSUNGSBUCH (LucasArts)	KD	69,90
AGE OF SAIL	KD	79,90
AH-64D LONGBOW (Origin)	KD	85,90
AIR BUCKS (Sierra Originals)	DA	19,90
AIR WARRIOR 2*	**KD**	**79,90**
ALBION INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
ALEXANDER DER GROSSE*	**KD**	**49,90**
ALIEN TRILOGY	**KD**	**39,90**
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	39,90
ALPHASTORM*	DA	89,90
AMBER - JOURNEYS BEYOND	**KD**	**69,90**
AMERICAN DREAM	KD	39,90
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	69,90
ANVIL OF DAWN	KD	29,90
ARCHIBALS APPLEBROOKS ABENTEUER	KD	15,90
ARCADE AMERICA	KD	79,90
AREA 51*	**DA**	**69,90**
ARMORED FIST	KD	35,90
ARMORED FIST 2.0* (NovaLogic)	KD	79,90
ASCENDANCY	KD	35,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE	KD	39,90
ASTERIX & OBELIX / WIN 95	KD	54,90
ATLANTIS*	**KD**	**79,90**
AUFSCHWUNG OST	KD	29,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	E	19,90
AZRAEL'S TEAR	KD	69,90
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE / WIN 95	DA	29,90
BANZAI BUGS	DA	59,90
BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
BARYON	DA	39,90
BATMAN FOREVER	DA	29,90
BATTLE BEAST	DA	24,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	KD	69,90
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLEGROUND: ARDENNES	**E**	**39,90**
BATTLEGROUND: SHILOH	**E**	**39,90**
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	**E**	**39,90**
BATTLE ISLE 2 INCL. ERBE DES TITAN	KD	29,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BATTLE RACE*	DA	65,90
BATTLES IN TIME (QQP)	E	49,90
BAZOOKA SUE	KD	79,90
BEAVIS & BUTTHEAD: Calling all Dorks	DA	24,90
BEAVIS & BUTTHEAD: LITTLE THINGIES	DA	24,90
BEAVIS & BUTTHEAD: WIENER TAKES ALL	DA	24,90
BEDLAM	DA	75,90
BERMUDA SYNDOME	**KD**	**29,90**
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	29,90
BETRAYAL AT ANTARA*	DA	79,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	49,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BIRTHRIGHT*	**DA**	**79,90**
BLAST CHAMBER*	DA	79,90
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BLOOD & MAGIC (AD&D)	KD	79,90
BOLO	DA	49,90
BOTSOCCER	KD	59,90
BOONG!!	KD	49,90
BREAKOUT (ARKANOID REMAKE)	DA	24,90
BUBBLE BOBBLE	DA	39,90
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	DA	39,90
BUG	DA	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	KD	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BURNING STEEL 4	DA	39,90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CAESAR 2 / WIN 95, DOS	KD	49,90
CARIBBEAN DISASTER	KD	9,90
CARRIER STRIKE FORCE	KD	24,90
CATZ - YOUR COMPUTER PETZ	E	29,90
CAVELAND	DA	59,90
CHESSMASTER 5000 / WIN 95	E	69,90
CHEWY - ESC VON F5 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
CIV NET	E	29,90
CIVILIZATION (PowerPlus)	E	15,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE: CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	**KD**	**89,90**
CIVILIZATION 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD	39,90
CIVILIZATION 2 TOOLKIT (Walnut Creek)	E	19,90
CIVIL WAR GENERAL: ROBERT E. LEE	KD	49,90
CLIF DANGER	DA	49,90
CLOSE COMBAT / WIN 95 (Microsoft)	E	69,90
CLUEDO - DER MEISTERDETEKTIV (Hasbro)	KD	69,90
COLONIZATION	KD	29,90
COLONY (M.U.L.E. REMAKE)	**DA**	**24,90**
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	39,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)*	KD	79,90
COMMAND & CONQUER INCL. LÖSUNG	KD	89,90
COMMAND & CONQUER COMPANION	DA	29,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT BUNDLE: C&C2: ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LEVEL-CD UND LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot + Lsg.	**KD**	**89,90**
COMMAND & CONQUER: RED ALERT	**E**	**49,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmst. Rot Mission	**KD**	**29,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
CONSPIRACY	**DA**	**24,90**
CONQUEROR AD 1086	KD	79,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST*	**KD**	**89,90**
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	**KD**	**49,90**
CONQUEST OF THE NEW WORLD	KD	39,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
CREATURE SHOCK (White Label)	DA	24,90
CREATURES	**KD**	**39,90**
CROW: CITY OF ANGELS	**DA**	**65,90**
GRAVIS GAME PAD SUPER-BUNDLE INCL. CREATURES + MARTINI RACING	**KD**	**59,90**
CRUSADE (Greenwood)	KD	19,90
CRUSADER - NO REMORSE (EA CLASSICS)	**KD**	**29,90**
CRUSADER - NO REGRET	**KD**	**39,90**
CYBERIA 2	KD	69,90
CYBER GLADIATORS	KD	79,90
D	DA	24,90
DAGGERFALL -ENGL. VERSION-	E	79,90
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN	KD	69,90
DARKLIGHT CONFLICT*	**KD**	**79,90**
DAS AMT	KD	45,90
DAVIS CUP TENNIS	DA	69,90
DAY OF THE TENTACLE	KD	35,90
DAYTONA USA	DA	69,90
DEADLY TIDE (Microsoft)	E	69,90
DEADLINE	DA	45,90
DEADLOCK - PLANETARY CONQUEST	KD	79,90
DEATHTRAP DUNGEON*	**KD**	**89,90**
DEMONWORLD*	**KD**	**69,90**
DER MEISTER (Sierra Originals)	KD	29,90
DER PLANER & EXTRA DISK	KD	19,90
DER PRODUZENT	KD	64,90
DER REEDER	KD	24,90
DESCENT	DA	29,90
DESCENT 2	DA	29,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)*	**KD**	**79,90**
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	E	19,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH	**DA**	**69,90**
DIABLO	**E**	**39,90**
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
DIE GROSSE SCHLACHT: ARDENNEN	KD	69,90
DIE GROSSE SCHLACHT: GETTYSBURG	KD	69,90
DIE GROSSE SCHLACHT: SHILOH	KD	79,90
DIE PANDORA AKTE	KD	79,90
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE	KD	29,90
DIG IT!	DA	39,90
DISCWORLD	KD	29,90
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
DOGZ - SCREENSAVER	E	29,90
DOMINIUM*	**KD**	**75,90**
DOWN IN THE DUMPS	KD	75,90
DRAGON DICE (AD&D)*	**DA**	**69,90**
DRAGON HEART: FIRE & STEEL	KD	69,90
DRAGON LORE 2	KD	79,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DREAM WEB (White Label)	**KD**	**29,90**
DROWNED GOD*	E	69,90
DRUIDENZIRKEL	KD	19,90
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE	KD	29,90
DSA: STERNENSCHWEIF	KD	29,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90
"DAS SCHWARZE AUGE"-TRILOGIE incl. Schicksalsklinge, Sternenschweif & Schatten über Riva und Lösungsbuch Teil 1-3	**KD**	**75,90**
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	KD	29,90
DUNGEON KEEPER*	**KD**	**85,90**
DUNGEON MASTER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
EARTHWORM JIM 1 & 2	KD	39,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90
EARTHSIEGE 2	KD	39,90
ECSTATICA	DA	29,90
ECSTATICA 2	**KD**	**69,90**
EGYPTIA	**DA**	**49,90**
EISHOCKEY MANAGER	KD	24,90
ELISABETH I. INCL. LÖSUNG	KD	69,90
ENEMY NATIONS*	KD	75,90
EPIC PINBALL	DA	29,90
ERASER	DA	19,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	E	19,90
EXTREME ASSAULT*	**KD**	**69,90**
F1 MANAGER 96 (Software 2000)	KD	69,90
F-117A NIGHTHAWK	DA	9,90
F-22 LIGHTNING II (NOVALOGIC)	KD	79,90
FADE TO BLACK (EA CLASSICS)	KD	9,90
FABLE - DAS FANTASY ADVENTURE	KD	75,90
FALLEN HAVEN	**KD**	**69,90**
FALLOUT / DOS, WIN95*	**DA**	**69,90**
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	39,90
FATAL RACING	DA	35,90
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FIFA 97	KD	79,90
FIFA SOCCER MANAGER*	**KD**	**75,90**
FIRE FIGHT / WIN 95	DA	29,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	39,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FLYING CORPS	**KD**	**69,90**
FLUGSIMULATOR 6.0	KD	99,90
APOLLO COLLECTION AIRBUS	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BOEING	DA	49,90
APOLLO COLLECTION GREAT AIRLINES	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BUSINESS JETS	DA	49,90
FLIGHT ADVENTURES (APOLLO)	DA	65,90
FLIGHT SHOP (BAO)	DA	79,90
FLIGHT TOWER FLUGLOTSENSIMULATION	DA	89,90
FS 5.1/6.0 FSFX UPGRADE KIT	DA	69,90
FS 5.1/6.0 REAL FLIGHT ADVENTURE "PILOT"	E	65,90
FS 5.1/6.0 RESCUE AIR 911 (APOLLO)	E	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AUSTRALIEN	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AZOREN & MADEIRA	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY CZECHIA/HUNGARY/SLOW	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 1 (D,A,CH,NL)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 2 (F, L, KORS.)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY HONG KONG	DA	39,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MADRID	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MUENCHEN II MULTIMED.	DA	39,90
FS 5.1/6.0 SCENERY & OBJECT DESIGNER	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY TOULOUSE	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SWISS AIRCRAFT COLLECTION	DA	49,90
FLINTSTONES SCREENSAVER WIN & MAC	DA	24,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	69,90
FLYING CORPS	**E**	**39,90**
FORMEL 1*	**DA**	**79,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES: INCL. F1GP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING CD		
MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**259,90**
MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**299,90**
FORMULA ONE GP 2 FAHRERTRAINING	**KD**	**29,90**
FRAGILE ALLEGIANCE	KD	69,90
FRANKENSTEIN / WIN 95	KD	29,90
FREDDY PHARKAS -Sierra Originals-	DA	19,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	129,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 97	E	69,90
FRONT PAGE SPORTS: GOLF*	**KD**	**69,90**
FUNSOFT STRATEGIE EDITION incl.Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance)	KD	59,90
FX FIGHTER	DA	29,90
FX FIGHTER TURBO	DA	65,90
G-NOME	**DA**	**65,90**
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG	KD	59,90
GENE MACHINE	KD	65,90
GENE WARS	KD	35,90
GEX (Microsoft)	E	59,90
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER (Softprice)	KD	24,90
GONE FISHING INCL. ANGELBOX	**E**	**19,90**
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	79,90
GRID RUN*	DA	59,90
GUBBLE	**KD**	**49,90**
HANSE DELUXE	KD	34,90
HARPOON 97	KD	85,90
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen*	**KD**	**79,90**
HATTRICK WINS*	KD	75,90
HATTRICK (IKARION)	KD	19,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	**KD**	**65,90**
HELLBENDER (Microsoft)	E	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	KD	29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	KD	79,90
HEXAGON KARTELL	KD	69,90
HEXEN	DA	29,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOD	**KD**	**29,90**
HISTORY LINE 1914-18 (BLUE BYTE CLASSIC)	KD	19,90
HÖHLENWELTSAGA	KD	24,90
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD	**KD**	**29,90**
HUMANS 3 - EVOLUTION	DA	9,90
HUGO 3	KD	59,90
HUGO SCREENSAVER	KD	35,90
HUGO 4	KD	69,90
HUMAN RECALL	KD	29,90
HUNTER HUNTED	KD	65,90
HYPERBLADE	KD	85,90
iM1 A2 ABRAMS PANZER*	KD	89,90
INCA	KD	19,90
INCA 2	KD	19,90
INCA COLLECTION 1-3	KD	39,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS	KD	35,90
INDYCAR RACING 1	DA	24,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
INFERNO	KD	29,90
INTERNATIONAL MOTO X	DA	79,90
INTERSTATE 76S	**E**	**79,90**
IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT	DA	69,90
IRON MAN / X-O MANOWAR	DA	65,90
ISNOGOUD / WIN 95	**KD**	**69,90**
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES*	KD	69,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	E	79,90
JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	**KD**	**69,90**
JAZZ JACKRABBIT	DA	29,90
JOHN MADDEN 97	DA	89,90
JORDAN IN FLIGHT (EA Classics)	E	9,90
JURASSIC PARK	E	24,90
KAISER DELUXE	KD	29,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KICK OFF 97	KD	69,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	34,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	**DA**	**59,90**
KOLUMBUS	KD	24,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label)	DA	24,90
KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE	KD	19,90
L.A. BLASTER	KD	49,90
LANDS OF LORE (White Label)	DA	24,90
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung*	**KD**	**89,90**
LAST DYNASTY	KD	19,90
LAST RITES*	**KD**	**59,90**
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E	29,90
LEISURE SUIT LARRY 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION: Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		**99,90**
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LIGHTHOUSE	KD	59,90
LINKS LS	DA	89,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
LODE RUNNER	KD	29,90
LORDS OF THE REALM 2	**KD**	**79,90**
LOST EDEN	KD	24,90
LOST IN TIME 1&2	KD	19,90
LOST VIKINGS 2	**KD**	**65,90**
LUCAS ARTS TOP ADVENTURES incl. Indy 4, Day of the Tentacle, Monkey Island 2	KD	59,90
M1 TANK PLATOON	E	9,90
M.A.X.	**KD**	**69,90**
MAD NEWS	KD	19,90
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD	**KD**	**14,90**
MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	**KD**	**69,90**
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	**KD**	**65,90**
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAD TV 2	KD	69,90
MAG!	**KD**	**29,90**
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
MASTER OF ORION 2	**KD**	**69,90**
MDK	**KD**	**79,90**
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	**KD**	**29,90**
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
MEGA PACK 6 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
MEGA RACE 2	DA	29,90
MEPHISTO ADVANTAGE 3,5"	KD	19,90
MEPHISTO GIDEON 3,5"	KD	19,90
MEPHISTO GENIUS 2.0	DA	34,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	69,90
MICRO MACHINES 2	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	39,90
MONKEY ISLAND	KD	29,90
MONKEY ISLAND 2	KD	39,90
MONOPOLY	KD	59,90
MONSTER TRUCK MADNESS (Microsoft)	E	79,90
MONSTER TRUCKS (PSYGNOSIS)	DA	69,90
MONTY PYTHON'S RITTER D. KOKOSNUSS	KD	69,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
MOTO RACER / WIN 95*	**DA**	**75,90**
MUMMY - TOMB OF THE PHARAO	KD	24,90
MUTANT PENGUINS	DA	59,90
MUTATION OF J.B.	KD	39,90
MYST	KD	49,90
NASCAR RACING INCL. TRACK PACK	DA	19,90
NASCAR RACING 2	DA	79,90
NATO FIGHTERS -ATF DATA-	KD	39,90
NAVIGO ADVENTURE BOX: KARMA, EVOCATION, JEWELS O. T. ORACLE	**KD**	**39,90**
NAVY STRIKE	E	19,90
NBA LIVE 97	KD	85,90
NBA HANGTIME*	DA	79,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	29,90
NBA JAM EXTREME / WIN 95*	**DA**	**69,90**
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	KD	79,90
NEED FOR SPEED 2 / WIN 95 *	**KD**	**79,90**
NEMESIS (WIZARDRY)*	KD	69,90
NET: ZONE	DA	59,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL HOCKEY 95	**KD**	**9,90**
NHL 97	KD	79,90
NHL OPEN ICE	DA	79,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	29,90
ORION BURGER	KD	79,90
OTHELLO (HASBRO)	KD	39,90
OUTPOST 1.5	KD	19,90
OVERLORD (White Label)	E	19,90
PANZER DRAGOON	DA	69,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PATRIZIER	KD	34,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PERFECT GENERAL I INCL. MAP EDITOR	E	19,90
PERFECT PINBALL	DA	4,90
PERFECT RACING (Rallye & Cyclemania)	DA	29,90
PERFECT WEAPON / WIN 95*	KD	75,90
PERRY RHODAN: Abenteuer Universum Archiv	**KD**	**39,90**
PHANTASMAGORIA 2 (UPDATEFÄHIG)	DA	79,90
PINBALL 3D VCR (21st Century)	DA	39,90
PINBALL CONSTRUCTION KIT	DA	59,90
PINBALL DREAMS DELUXE	DA	19,90
PINBALL FANTASIES DELUXE	DA	19,90
PIRATENINSEL*	KD	79,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PIZZA CONNECTION	KD	24,90
PLANER 2	KD	39,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
POD - PLANET OF DEATH	**KD**	**69,90**
POLE POSITION	KD	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POLICE QUEST S.W.A.T.	DA	69,90
POLICE QUEST 4 (Sierra Originals)	KD	19,90
POOL CHAMPION	E	69,90
POPULOUS & POWERMONGER	DA	29,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRIMAL RAGE	DA	14,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	DA	29,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	**DA**	**15,90**
PRIVATEER 2 - THE DARKENING incl. Lösung	**KD**	**85,90**
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PROJECT PARADISE	KD	69,90
PSYCHIC DETECTIVE / WIN 95	DA	14,90
PSYCHO PINBALL	DA	29,90
QUANTUM GATE 1	E	9,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RADIX	DA	39,90
RAMA - RENDEZVOUS IM WELTRAUM	**KD**	**59,90**
RAN SOCCER	KD	24,90
RASENMÄHERMANN	KD	29,90
RAVAGE D.C.	DA	69,90
RAVE SHUTTLE COSMIC CHALLENGE	KD	59,90
RAYMAN	DA	29,90
REALMS OF THE HAUNTING	KD	79,90
REALMS OF CHAOS	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	49,90
REBEL ASSAULT 2	DA	39,90
RED BARON (Sierra Originals)*	KD	29,90
RED BARON 2*	**KD**	**75,90**
RETURN TO KRONDORS	E	79,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG	KD	79,90
RISE 2: RESURRECTION	KD	19,90
RISIKO / WIN 95	**KD**	**69,90**
ROAD RASH / WIN 95	KD	59,90
ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY (SIERRA) 14 SPIELE DER "KINGS QUEST"-DESIGNERIN	**E**	**69,90**
ROBOTRON X*	DA	69,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	19,90
RÜSSELSHEIM (Sierra Originals)	KD	29,90
SAFECRACKER*	DA	79,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	19,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)	KD	29,90
SCHLEICHFAHRT INCL. LÖSUNG	KD	69,90
SCHLÜMPFE: TELETRANSPORTIERSCHLUMPF	KD	69,90
SCORCHER	**DA**	**79,90**
SEAWOLF SSN-21	DA	24,90

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

FORDERN SIE UNSEREN KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO AN - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

WIAL SHOP AUGSBURG:
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo. - Fr. 9^{00} - 13^{00} und 13^{30} - 18^{00}, Sa. 9^{00} - 12^{00}

WIAL SHOP KASSEL:
Fünffensterstraße 9
Mo. - Fr. 10^{00} - 18^{00}, Sa. 10^{00} - 14^{00}

JETZT GEHT'S RUND !!!

AM 4./5. APRIL RIESEN-ERÖFFNUNGSPARTY

WIAL SHOP/MrGame's DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10^{00} - 19^{00}, Sa. 10^{00} - 16^{00}

WIAL SHOP/MrGame's NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10^{00} - 19^{00}, Sa. 10^{00} - 14^{00}

Endlich ist es soweit. Wir eröffnen unsere neuen Shops in Darmstadt und Neu Isenburg. Am 4. und 5. April gibt's die Eröffnungsparty mit der absoluten Spaß-Garantie. Euch erwarten Wettbewerbe mit heißen Preisen, Präsentationen, viele Überraschungen, starke Musik und natürlich sagenhafte Eröffnungsangebote. Das dürft Ihr nicht verpassen. Kommt einfach vorbei um mit uns zu feiern und überzeugt Euch von unserem umfangreichen Angebot.

PC-HILFE
0190 - 77 88 88

Wenn ihr Probleme mit eurem PC habt, ruft uns einfach an. Wir helfen euch bei folgenden Problemen:
- Spielelösungen, Tips & Cheats
- Hardware-/Softwareprobleme
- Installations-/Treiberprobleme

Ihr erreicht uns **Montag bis Sonntag zwischen 10 und ca. 22 Uhr.**

Ein Service der MrGame's GmbH in Zusammenarbeit mit der WIAL GmbH; Gesprächsgebühr 2,40 DM/min.

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
SECRETS OF THE LUXOR	DA	99,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	DA	54,90
SHADOW OF THE COMET (White Label)	KD	29,90
SHADOWCASTER	DA	9,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHANNARA INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	75,90
SHATTERED STEEL	KD	49,90
SHELLSHOCK	DA	59,90
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	KD	79,90
SHINE (LIMITED EDITION)	KD	79,90
SHIVERS & MAUSMATTE	E	19,90
SIEDLER SPECIAL BUNDLE: INCL. SIEDLER 1, SIEDLER 2, SIEDLER 2 MISSION UND LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
SIEDLER CLASSIC	KD	24,90
SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SILENT THUNDER	KD	39,90
SIM SPECIAL COLLECTION: SIM TOWN, SIM ANT, SIM ISLE, SIM LIFE	**KD**	**79,90**
SIM ANT CLASSIC	KD	24,90
SIM COPTER / WIN 95	KD	75,90
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	KD	89,90
SIM CITY 2000 CD COLLECTION / DOS,WIN95	KD	59,90
SIM CLASSICS 2 (A-TRAIN, EARTH, FARM)	KD	29,90
SIM GOLF	KD	69,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIM LIFE CLASSIC	KD	19,90
SIM PARK / WIN 95, MAC	KD	69,90
SIM TOWER / WIN 95	KD	39,90
SIM TOWN	KD	29,90
SIM TUNES	KD	69,90
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2 INCL. LÖSUNG	KD	39,90
SIMPSONS CARTOON STUDIO	**KD**	**65,90**
SLAM TILT (21ST CENTURY)	DA	54,90
SLIPSTREAM 5000	DA	19,90
SOLAR CRUSADES	KD	69,90
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	DA	54,90
S.P.Q.R. / WIN 95, DOS	**DA**	**79,90**
SPACE BUCKS	DA	39,90
SPACE HULK	**KD**	**9,90**
SPACE JAM	**DA**	**49,90**
SPACE HULK 2: VENGEANCE BLOOD ANGELS	DA	39,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
SPEEDSTER*	**DA**	**69,90**
SPLITTERWELTEN	KD	54,90
STADT DER VERLORENEN KINDER	**KD**	**75,90**
STAR CONTROL 3	DA	59,90
STAR FLEET ACADEMY*	**KD**	**69,90**
STAR GLADIATOR*	DA	85,90
STAR GENERAL / WIN 95	E	69,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	39,90
STAR TREK: BORG	DA	59,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	E	29,90
STAR TREK: KLINGON	E	69,90
STAR TREK: VOYAGER	E	59,90
STAR TREK: WARRIOR SET	E	65,90
STAR WARS COLLECTION incl. Rebel Assault, X-Wing und Star Wars Screensaver	KD	59,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	KD	69,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE / WIN 96	DA	65,90
STREET RACER	DA	59,90
STRIKER 96	KD	19,90
STORM	KD	65,90
STRIKE COMMANDER (EA CLASSICS)	**DA**	**19,90**
SUPER EF 2000	KD	79,90
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	E	24,90
SYNDICATE PLUS (EA Classics)	KD	29,90
SYNDICATE WARS	**KD**	**35,90**
SYSTEM SHOCK (EA Classics)	KD	29,90
TAILCHASER	DA	54,90
TALISMAN	KD	14,90
TEAMCHEF	KD	19,90
TEN PIN ALLEY / WIN 95	DA	75,90
TERMINATOR: SKYNET	DA	39,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	DA	79,90
TEST DRIVE OFFROAD*	**DA**	**79,90**
T.F.X. EF 2000 TACTCOM MISSIONS	KD	34,90
T.F.X. EF 2000 EXCLUSIVE EDITION	KD	79,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
THE HIVE / WIN 95	KD	35,90
THE NEVERHOOD CHRONICLES	DA	99,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	E	9,90
THEME HOSPITAL*	**KD**	**75,90**
THEME HOSPITAL SPECIAL EDITION*	**KD**	**75,90**
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	45,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	75,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	19,90
TIME LAPSE	KD	69,90
TIME WARRIOR	DA	54,90
TIMON & PUMBAAS SPIELESAMMLUNG	DA	79,90
TITANIC*	**KD**	**69,90**
TNN FISHING 96	DA	69,90
TIME PARADOX*	DA	69,90
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	**KD**	**69,90**
TOONSTRUCK	KD	69,90
TOPWARE GOLD GAMES (40 SPIELE, 15CDs)	KD	49,90
TOSHINDEN	KD	35,90
TOTAL MANIA*	KD	54,90
TOY STORY ACTION SPIEL	DA	54,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TRIVIAL PURSUIT	**KD**	**69,90**
TUNNEL B1	KD	79,90
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD	29,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	**KD**	**69,90**
ULTRA PACK VOL. 2 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
ULTRA PACK VOL. 3 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
ULTRA PINBALL 2 - CREEP NIGHT	KD	49,90
UNDER A KILLING MOON	DA	29,90
UNECESSARY ROUGHNESS 96	DA	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	69,90
URMELS FILMSTUDIO	KD	49,90
URMELS GROßER FLUG	KD	39,90
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97	KD	85,90
VERMEER (HANDELSSIMULATION)	KD	59,90
VERSAILLES 1685	KD	69,90
VIKINGS (GT INTERACTIVE)	**KD**	**39,90**
VIRTUA COP / WIN 95	DA	69,90
VIRTUA FIGHTER / WIN 95	DA	69,90
VIRTUAL CORPORATION	DA	39,90
VIRTUAL POOL	DA	24,90
VIRTUAL SNOOKER	**DA**	**29,90**
VOLLGAS	KD	35,90
WACKY WHEELS	DA	24,90
WARWIND	KD	69,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	79,90
WARCRAFT 2 EXPANSION PACK	KD	24,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WAYNE GRETZKY & NHLPA ALL STARS	DA	39,90
WEREWOLF (NovaLogic)	E	29,90
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE*	**DA**	**59,90**
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH	E	14,90
WIN SCHAFKOPF	KD	39,90
WIN SKAT	KD	39,90
WING ARMADA (EA Classics)	DA	9,90
WING COMMANDER KILRATHI SAGA	**E**	**59,90**
WING COMMANDER 3 (EA Classics)	KD	35,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WINZER DELUXE	KD	39,90
WIPEOUT	DA	29,90
WIPEOUT 2097*	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	E	69,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WOLFPACK	KD	24,90
WORMS (Softprice)	**KD**	**29,90**
WORMS INCL. REINFORCEMENTS DATA	KD	69,90
WORMS REINFORCEMENTS	KD	35,90
WWF IN YOUR HOUSE / WIN 95	DA	65,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME	DA	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	35,90
X-WING VS. TIE FIGHTER*	**DA**	**79,90**
YAHTZEE	DA	45,90
"Z" SUPER BUNDLE INCL. LÖSUNGSBUCH UND LOGITECH PILOT MAUS	**KD**	**49,90**

CD-ROM MULTIMEDIA

Titel		Preis
101 DALMATINER DRUCKSTUDIO	**KD**	**54,90**
ABC - WORLD OF ANIMALS	KD	69,90
ALADIN SPIELEPARADIES	KD	79,90
BACKPACKER: WELTREISENINFOTAINMENT	KD	59,90
BERTELSMANN UNILEX 1997	KD	89,90
BOB DYLAN - HIGHWAY 61 INTERACTIVE	E	39,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIG. LEXIKON A-Z	KD	79,90
CINEMANIA '97 (MICROSOFT / WIN 95)	E	59,90
D-ATLAS: 14000 Orte in Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-FAX: ca. 1,4 Millionen Faxanschlüsse -Topware-	KD	19,90
D-INFO 1.0 -Topware-	KD	4,90
D-INFO 3.0 -Topware-	KD	35,90
D-JURE: Deutsche Gesetzestexte -Topware-	KD	39,90
D-HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND -Topware-	KD	39,90
D-MARK: Kontoverwaltung -Topware-	KD	24,90
D-MAIL: Nachrichtenversand ins D-Netz -Topware-	KD	24,90
D-MEDIEN -Topware-	KD	39,90
D-SAT: Satellitenatlas f. Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-STEUER (TAXMAN) -Topware-	KD	39,90
EVOCATION	**KD**	**29,90**
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE D. ZEIT	KD	79,90
KAIS POWER GOO	**KD**	**85,90**
KÖNIG D. LÖWEN: MALEN & SPIELEN	KD	79,90
KÖNIG D. LÖWEN: INTERAKT. ZEICHENTRICK	KD	79,90
KURSBUCH GESUNDHEIT	KD	49,90
LEXIKON D. INTERNATIONALEN FILMS	KD	129,90
MUSÉE D' ORSAY	KD	79,90
nTV JAHRESRÜCKBLICK 96	**KD**	**39,90**
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER	DA	19,90
PETER GABRIEL'S EVE	**DA**	**79,90**
POCAHONTAS INTERAKTIVES FILMBUCH	KD	79,90
PRINT ARTIST	KD	39,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	E	89,90
ROCK'N'ROLL YEARS - THE 50s	DA	9,99
STING: "ALL THIS TIME"	DA	69,90
TOY STORY - INTERAKTIVES FILMBUCH	KD	79,90
ULSTEIN: GUINESS CD-ROM DER REKORDE	KD	59,90
VERMEER (NAVIGO)	KD	75,90
VISTA PRO 3 FÜR WINDOWS	KD	99,90
WELT DER WUNDER (NAVIGO)	KD	29,90
WELT DER WUNDER 2	**KD**	**29,90**
WIN RALLY (Modellbaueisenbahnplaner)	KD	39,90
WINNIE PUH UND DER HONIGBAUM (DISNEY)	KD	69,90
WORLD CUP CHAMPION 1930-1944	DA	9,99

CD-ROM EDUTAINMENT

Titel		Preis
ADI JUNIOR 2: 4-5 u. 6-7 Jahre jeweils		49,90
ADI MATHE: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils		65,90
ADI DEUTSCH: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils		65,90
ADI ENGLISCH MULTIMEDIA: Klasse 5-8 jeweils		65,90
MATHESTAR 1.-4. SCHULJAHR		39,90

PC Zubehör

Titel		Preis
ACEMASTER 18 JOYSTICK (SAITEK)		69,90
ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		49,90
CH PRODUCTS F-16 FLIGHTSTICK		79,90
CH PRODUCTS F-16 COMBAT STICK		129,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS PRO THROTTLE		189,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT		119,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		49,90
GRAVIS BLACKHAWK JOYSTICK		54,90
GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD		45,90
GRAVIS FIREBIRD II CONTROL SYSTEM		119,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)		59,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
LOGITECH WINGMAN WARRIOR		139,00
MEGAPAD XII (SAITEK)		35,90
MICROSOFT SIDEWINDER 3D GAMEPAD		89,90
MICROSOFT SIDEWINDER PRO & HELLBENDER		109,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	**DA**	**459,90**
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER 32 PNP	DA	229,90
SOUNDBLASTER AWE32 PNP	DA	339,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER ACM GAMECARD		54,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK		249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL		239,90
THRUSTMASTER F-22 FLIGHT STICK PRO		229,00
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS		219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD		**219,90**
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	**DA**	**159,90**
THRUSTMASTER PHAZER PAD		99,90
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS		219,90
THRUSTMASTER TOP GUN JOYSTICK		65,90
THRUSTMASTER WEAPON CONTROL MARK II		199,90
THRUSTMASTER X-FIGHTER STICK		79,90
YAMAHA DB-50XG WAVETABLE BOARD	DA	199,90
YAMAHA YST-MSX 10 SUBWOOFER SYSTEM	DA	199,90

LÖSUNGSBÜCHER

Lösungsbücher von Carsten Borgmeier aus dem NBG Verlag:

Titel		Preis
ADVENTURE SPIELEBUCH		39,80
LARRY 1-7 KOMPL. GELÖST		19,80
LUCAS ARTS SPIELEBUCH		29,80
SCHATTEN ÜBER RIVA INCL. ONLINE-HILFE	KD	19,90
SCHUMMELN BEI PC-SPIELEN		39,80
SIERRA ON-LINE SPIELEBUCH		39,80

AFTERLIFE, BAPHOMETS FLUCH, CIVILIZATION 2, **DIABLO**, DIE FUGGER 2, **DSA TRILOGIE**, ELISABETH I., NORMALITY, SHANNARA, SIMON THE SORCERER 1+2, C&C, C&C MISSION, COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT, **PRIVATEER 2**, RIDDLE OF MASTER LU, SCHLEICHFAHRT, SIEDLER II, THE DIG, **TOMB RAIDER**, WARCRAFT II, WARCRAFT II EXPANSION, WC4, Z UND ZORK NEMESIS **JE 14,80**

SONY Playstation Games

Titel		Preis
ADVENTURES OF LOMAX	DA	89,90
ANDRETTI RACING	DA	85,90
AREA 51	DA	85,90
BATMAN FOREVER COIN UP	KD	85,90
BATTLE STATIONS*	**DA**	**85,90**
BEDLAM	DA	89,90
BEYOND THE BEYOND	DA	89,90
BAPHOMETS FLUCH	KD	89,90
BLACK DAWN	DA	89,90
BREAKPOINT TENNIS	DA	79,90
BROKEN HELIX*	**KD**	**99,90**
BUBBLE BOBBLE 2	DA	79,90
CASPER	KD	89,90
COMMAND & CONQUER: TIBERIUMKONFLIKT	**KD**	**99,90**
COOL BOARDERS	**KD**	**85,90**
CRASH BANDICOOT	DA	99,90
CROW: CITY OF ANGELS*	DA	85,90
CRUSADER - NO REMORSE*	KD	85,90
DAVIS CUP TENNIS	DA	85,90
DEATH DROME*	DA	85,90
DESTRUCTION DERBY 2	DA	99,90
DISRUPTOR	DA	85,90
EARTHWORM JIM 2	DA	75,90
EXHUMED*	DA	89,90
FIFA SOCCER 97	KD	85,90
FIRO & KLAWD	DA	89,90
FORMEL 1	DA	99,90
GALAXIAN 3	DA	89,90
HARDCORE 4X4	**DA**	**85,90**
HEXEN*	DA	89,90
HYPER FINAL MATCH TENNIS	DA	79,90
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE*	DA	85,90
INTERNATIONAL MOTO X	DA	85,90
IRON MAN XO	DA	85,90
JET RAIDER	**DA**	**89,90**

SONY Playstation Games

Titel		Preis
KONAMI OPEN GOLF	DA	85,90
LEGACY OF KAIN	DA	89,90
LITTLE BIG ADVENTURE*	**KD**	**85,90**
LOST VIKINGS 2*	**KD**	**89,90**
MAGIC - THE GATHERING*	**DA**	**89,90**
MADDEN 97	DA	85,90
MAYHEM*	DA	99,90
MOTOR TOON GRAND PRIX 2	DA	85,90
MUSEUM PIECES VOL. 3 (NAMCO)	DA	85,90
MYST	KD	85,90
NANOTEK WARRIOR*	**DA**	**85,90**
NASCAR RACING 96*	DA	89,90
NBA JAM EXTREME	DA	85,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	59,90
NBA LIVE 97	DA	85,90
NEED FOR SPEED 2*	**KD**	**85,90**
NFL QUARTERBACK CLUB 97	DA	79,90
NHL HOCKEY 97	DA	85,90
ONSIDE SOCCER	DA	85,90
PANDEMONIUM	DA	89,90
PENNY RACERS	DA	85,90
PGA TOUR GOLF 97	DA	85,90
PLAYER MANAGER	**KD**	**85,90**
PORSCHE CHALLENGE*	**KD**	**95,90**
PRIME GOAL SOCCER (NAMCO)	DA	85,90
RAGING SKIES	KD	99,90
REBEL ASSAULT 2*	DA	95,90
RESIDENT EVIL	DA	85,90
RETURN FIRE	DA	89,90
RIDGE RACER REVOLUTION	DA	95,90
SIM CITY 2000	KD	95,90
SKELETON WARRIORS	DA	79,90
SMASH COURT TENNIS (NAMCO)	DA	85,90
SOVIET STRIKE	KD	85,90
SPACE JAM	**KD**	**85,90**
SAMPRAS EXTREME TENNIS	DA	79,90
STARBLADE ALPHA	DA	85,90
STAR FIGHTER 3000	DA	85,90
STAR GLADIATOR	DA	85,90
STEEL HARBINGER	DA	89,90
STREET FIGHTER ALPHA	DA	79,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE	DA	59,90
SUIKODEN	KD	99,90
SUPER SONIC RACERS	DA	85,90
TEKKEN 2	DA	99,90
TEMPEST X3	DA	85,90
TILT	DA	79,90
TITAN WARS	KD	85,90
TOBAL NO. 1	**DA**	**85,90**
TOMB RAIDER	KD	89,90
TOSHINDEN 2	DA	89,90
TRASH IT*	DA	85,90
TUNNEL B1	DA	85,90
TWISTED METAL 2	**DA**	**85,90**
VICTORY BOXING	DA	79,90
VIRTUAL TENNIS	DA	85,90
WARHAMMER: SCHATTEN D. GEH. RATTE	KD	85,90
WHIZZ*	DA	79,90
WING COMMANDER 3	KD	89,90
WING COMMANDER 4*	**KD**	**89,90**
WIPE OUT 2097	DA	95,90
WORLD CUP GOLF PROFESSIONAL EDITION	DA	79,90
WORMS	DA	89,90
WWF IN YOUR HOUSE	DA	85,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME	DA	59,90
X2	DA	85,90
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM*	DA	89,90
PLAYSTATION GRUNDGERÄT OHNE SPIEL		**299,00**
ACTION REPLAY 1		69,90
ANALOG JOYSTICK (SONY)		119,90
ANTENNENKABEL		49,90
EURO SCART KABEL (SONY)		69,90
LINK KABEL (SONY)		49,90
MAD CATZ LENKRAD		149,90
MAUS		59,90
MEMORY CARD (SONY ODER DATEL)		49,90
MEMORY CARD 8 MB / 120 BLOCKS		69,90
NETZKABEL		19,90
JOYPAD		59,90
JOYPAD VERLÄNGERUNG		29,90
PREDATOR LIGHTGUN		69,90
RGB SCART KABEL		29,90
TASCHE INCL. MEMORY CARD & JOYPAD		89,90

NINTENDO 64

Titel		Preis
NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL)	**DA**	**399,90**
ANTENNENKABEL N64	**DA**	**55,90**
MEMORY CARD 1 MB N64	**DA**	**65,90**
NINTENDO ORIGINAL JOYPAD N64	**DA**	**59,90**
JOYPAD JT 376 TRIDENT N64	**DA**	**59,90**
JOYPAD JT 377 TRIDENT PRO N64	**DA**	**65,90**
JOYPADVERLÄNGERUNG N64	**DA**	**29,90**
FIFA64 N64*	**DA**	**149,90**
GOEMON 5 N64*	**KD**	**139,90**
INT. SUPER STAR SOCCER N64*	**DA**	**139,90**
NBA HANGTIME N64*	**DA**	**139,90**
PILOTWINGS N64	**KD**	**119,90**
SUPER MARIO N64	**KD**	**95,90**
SUPER MARIO N64 SPIELEBERATER	**KD**	**24,80**
STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE	**KD**	**139,90**
TUROK N64	**KD**	**139,90**
TUROK N64 ENGL. VERSION	**E**	**139,90**
WAVERACER N64	**KD**	**89,90**
WAYNE GRETZKY HOCKEY N64*	**DA**	**139,90**

BLOOD

Blutiger geht´s kaum: Ein gefallener Engel als 3D-Actionheld



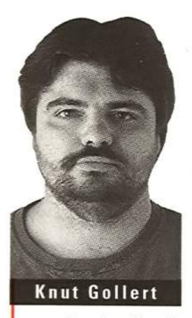
Intelligent: Gegner springen auch schon mal nach, wenn wir abtauchen

Actionspiele im 3D-Look erfreuen sich sowohl bei Spielern als auch bei der BPjS wachsender Beliebtheit. Kaum ein anderes Spielegenre wird so oft vom Indizierungsbann getroffen, wie 3D-Ballereien. Scheinbar angespornt von kaufwilligen Fans und dem schon mal eingesetzten – in den USA äußerst werbewirksamem – Slogan "Banned in Germany", liefern sich die beiden bekanntesten Hersteller (id und 3D-Realms) solcher Spiele wohl ein Wettrennen um die gewalttätigste Knallerei. Zumindest namentlich ist derzeitiger Blutspritzer-pro-Level-Spitzenreiter das Programm (nomen est omen) "Blood". Zusammengestrickt wurde "Blood" übrigens nicht von 3D-Realms, sondern von einer Entwickler-Crew namens Monolith, die sich die Rechte an dem Titel sichern konnten. Mag draufstehen was will, technisch ist "Blood" der identische Zwilling des (indizierten) 3D-Realms-Spiels, da dessen Grafikengine für "Blood" Pate stand. Insofern bietet "Blood" kaum Platz für Überraschungen: Ein einsamer Held (in diesem Fall ein gefallener Engel) wird von Euch per Maus, Tastatur oder Joystick durch sieben 3D-Level (in der Shareware-Version) gesteuert – in der Vollversion sind es insgesamt 34 Level, aufgeteilt auf vier "Episoden". Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad (es gibt fünf), bekommt Ihr es mit mehr oder weniger zahlreichen Gegnerhorden zu tun. Im Fall von "Blood" sind dies beispielsweise Zombies, Fledermäuse, Ratten, Gargoyles und vermummte Teufelsanbeter. Zur Wehr setzen könnt Ihr Euch mit einem ganzen Arsenal an Waffen: Standardmäßig habt Ihr eine Heugabel dabei, im Laufe des Spiels gesellen sich eine Schrotflinte, eine Tommy-Gun, eine Leuchtpistole, ein Napalmwerfer und Dynamitstangen zum martialischen Repertoire hinzu. Wie üblich ist die Munition begrenzt, Nachschub liegt in den Leveln herum. Zusätzlich findet Ihr Health-Packs und "Herzen", mit denen verbrauchte Lebensenergie wieder aufgefüllt wird, sowie Spezialgegenstände wie Schlüssel, Rüstungen oder Super-Health-Packs, die den aktuellen Gesundheitslevel über die klassische 100-Punktemarke hinaus anheben. Daß sich im Vergleich mit dem 3D-Realms-Vetter nur wenig geändert hat, zeigt auch der Handlungsfreiraum der Spielfigur: Der "Held" kann laufen, springen, sich ducken, schwimmen und natürlich **tauchen.** Steht Ihr einfach nur in der Gegend herum oder vor einem Spiegel, wird dies mit einem flotten Spruch quittiert. Ebenfalls bekannt: Eine aufrufbare Karte, ein Netzwerks-Modus sowie verschiedene einstellbare Grafikauflösungen. Zum Test lag uns übrigens die Shareware-Version vor, die Vollversion unterscheidet sich nur durch zusätzliche Episoden sowie einige neue Waffen und ein paar Monster. Am Grundprinzip des Spiels ändert sich auch in der Vollversion nichts. *mh*



Die Tommy-Gun ist auf weite Entfernungen äußerst hilfreich


Da spritzt das Blut: Während wir nachladen, ballert der Kultist auf uns


Knut Gollert

GEHT SO

Mal ehrlich: Wer braucht eigentlich ein Spiel wie "Blood"? Technisch und spielerisch wird nur Altbekanntes geboten. Die – vor gut zwei Jahren noch pfiffig anmutende – Grafikengine, zeigt im direkten Vergleich mit dem id-Konkurrenten ernste Ermüdungserscheinungen. Zwar flutscht die Grafik selbst in einer Auflösung von 800x600 Punkten auf moderaten Pentiums wie ein Stück Seife durch nasse Finger, aber dies täuscht nicht darüber hinweg, daß die 3D-Realms-Engine nur die Umgebung in 3D darstellt. Gegner und Gegenstände sind immer noch zweidimensional. Spielerisch wird´s auch nicht besser: Gut, es gibt eine Handvoll neuer (mehr oder minder origineller) Waffen und ein teilweise ausgefallenes Leveldesign (beispielsweise einen fahrenden Zug), aber nette Spielstufen gab´s auch schon im 3D-Realms-Vorbild. Einzig das "Blut & Untoten"-Szenario ist (relativ) frisch: Und nur deswegen kaufe ich mir keinen neuen 3D-Shooter.

Name ....**Blood**
Genre 3D-Action
Hersteller .Monolith/GT Interactive
Niveau ......einstellbar (5 Stufen)
Preis .....ca. 90 Mark (Vollversion
Spieler ....1 bis 4

System ....DOS
Festplatte belegt ....40 MByte
RAM-Ausstattung ......16 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
.......................Gamepad
Extras ....Netzwerk

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik **69%**
Sound **60%**

Spielspaß

Solo	Multi
67%	71%

ENEMY NATIONS

Echtzeit-Strategie mit Schwerpunkt auf Rohstoff-gewinnung und Logistik

Mit Hilfe des jüngst erfundenen Hyperantriebes machen sich die Raumschiffe der Menschheit auf den Weg ins All, um weitere bewohnbare Planeten zu finden. Dabei stellen sie erstaunt fest, daß intelligente Lebensformen in den dortigen Sphären bei weitem keine Seltenheit sind. Das Gerangel um Welten mit lebensfreundlicher Atmosphäre ist so groß, daß sich nur noch ein einziger herrenloser Planet findet. Dort will man auf der Oberfläche einen konventionellen Krieg führen, der Gewinner soll künftiger Alleinherrscher des kostbaren Landes werden.
Ist Eure Sonde gelandet, solltet Ihr Euch schnellstmöglich nach Rohstoffen umsehen. Anders als in vergleichbaren Echtzeit-Strategiespielen gibt es derer gleich sechs verschiedene: Holz, Erz, Öl, Kohle, Getreide und Xilitium. In weiterverarbeitenden Fabriken entsteht so aus Kohle und Erz Stahl, aus Öl Benzin und aus Xilitium neue Technologie. Die nötige Energie zur Gewinnung dieser Materialien liefern Kraftwerke. Um die neuen Errungenschaften nutzen zu können, müssen sie erst einmal erfunden werden, dies geschieht im Forschungslabor. Hier entwickeln emsige Wissenschaftler aufeinander aufbauende Schmankerl, so daß sich bis zum Spielende ständig neue Möglichkeiten für Landwirtschaft, Logistik und Militär auftun. Durch den Bau von Straßen geht der Gütertransport erheblich schneller vonstatten, auf unebenem Gelände tun sich die Lastwägen extrem schwer. Glücklicherweise erkennt die KI der Transporter bei welchem Gebäude gerade Nachfrage an Rohstoffen besteht und legt selbständig eine Belieferungsroute fest.


Windows 95-Fenster nach Bedarf: Der Spielbildschirm mit Iconleiste

Spätestens wenn die ersten Rohstoffquellen versiegen, müßt Ihr ans Expandieren denken, der erste Feindkontakt ist so nur eine Frage der Zeit. Enttäuschenderweise sehen Gebäude und Einheiten der anderen Rassen identisch mit Euren aus, lediglich die Eigenschaften der Völker differieren. Wie auch Ihr selbst, dürfen Eure Feinde bis zu 17 verschiedene Landeinheiten und drei Schiffstypen bauen. Für das Fehlen einer Luftstreitmacht meinen die Designer eine plausible Erklärung zu haben: Die um den Planeten streitenden Rassen haben vereinbart, den Krieg nur mit den konventionellsten und bodenständigsten Mitteln zu führen, Fluggerät ist dabei gänzlich verpönt. Tatsächlich spielen Strategie und große Schlachtpläne in "Enemy Nations" eine eher untergeordnete Rolle, gewinnen könnt Ihr am ehesten mit einer auf Effizienz getrimmten Ökonomie und rechtzeitiger Rohstoffsicherung.
Die in ihrer Größe veränderbare, isometrische Landschaft wird bei jedem Spielstart neu berechnet, Bodenerhebungen und Geländebeschaffenheiten wirken sich extrem auf das Fortkommen Eurer Fahrzeuge aus. Über die Hauptansicht der Spiellandschaft klinken sich bei Bedarf Windowsfenster mit den benötigten Informationen, ausgelöst durch die Buttons am unteren Bildschirmrand. Bis zu zwanzig Gegner können über Netzwerk oder Internet an den "Wirtschaftskämpfen" teilnehmen. *fh*


Die Gebäude werden im Stil von „Siedler II" hochgezogen

LOST NATIONS

Ursprünglich wollte Viacom New Media "Enemy Nations" an den Mann bringen, doch in den Wirren der Übernahme dieser Company durch Virgin, entschlossen sich die Entwickler der Windward Studios, dieses Spiel selbst zu veröffentlichen. Nun wurde mit Head Games ein Vertriebspartner für die USA gefunden, in Europa bleibt die Vermarktung ungewiß. Wer sich ein Exemplar sichern will, kann über die oben auf der Seite angeführte Internet-Adresse seine Bestellung vornehmen.

GEHT SO


Frank Heukemes

Glücklicherweise ist "Enemy Nations" mehr als ein bloßer "C&C"-Abklatsch. Das schön ineinandergreifende Wirtschaftssystem, bei dem vor allem ein geschickter Ausbau der Transportwege die große Rolle spielt, erinnert an "Transport Tycoon". Mit viel Liebe zum Detail wurden die Gebäude entworfen, um so unverständlicher erscheint es, daß grafisch an den mickrig geratenen Einheiten gespart wurde, die zudem bei jeder der verschiedenen Rassen absolut identisch sind. Grafikbugs (Fahrzeuge verschwinden bisweilen unter den Bodenplatten von Gebäuden, Panzer fahren teilweise durchs Wasser) und Schwächen in der KI (sowohl beim Kämpfen als auch bei der Nutzung optimaler Lieferwege) sind die auffälligsten Störfaktoren, hinzu kommen eine schlecht verwendbare Karte und unnötiges Suchen der einfallenden Feinde nach der Angriffsmeldung. Generell gesagt besitzt "EN" einige schmucke Features, doch Umsetzung und Präsentation machen deutlich, daß ein halbes Jahr mehr an Entwicklungszeit nicht geschadet hätte.

Name .... **Enemy Nations**
Genre .... Strategie/Wirtschaft
Hersteller ...... Windward Studios
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler .... 1 bis 20

System .... Win'95, Win 3.1
Festplatte belegt ..... ca. 4 MByte
RAM-Ausstattung ... min. 8 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... Netzwerk, Modem

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik 70%
Sound 63%

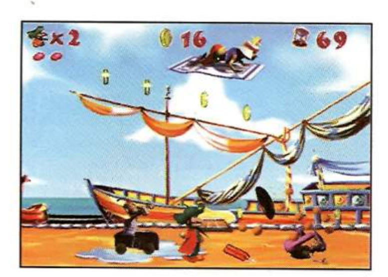
Spielspaß

Solo	Multi
64%	70%



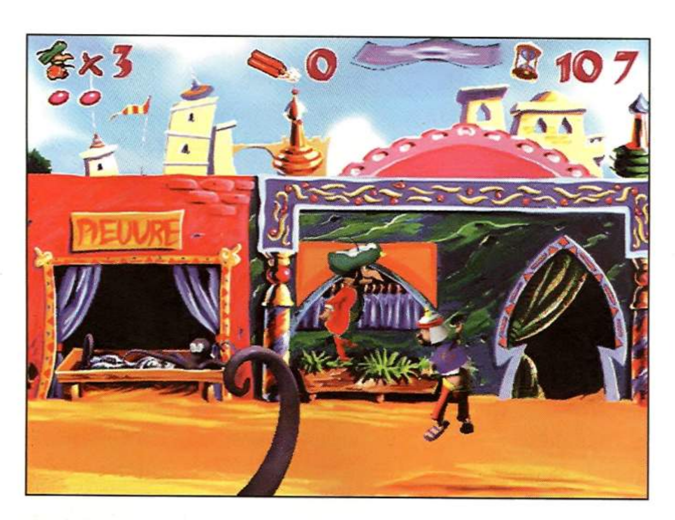
ISNOGUD

Jump ´n Run vom französischen Erfinder des "Hugo"-Fernsehspiels



Rechts von Isnogud liegt eine Dynamitstange, die stärkste Extrawaffe im Spiel

Was hat er nicht schon alles hinter sich, der gute Mann. 24 Comicbände lang blieb Isnogud trotz aller durchtriebenen Versuche sein Herzenswunsch, "Kalif anstelle des Kalifen" zu werden, verwehrt, am Ende war immer er der Gelackmeierte. In einem Akt der Verzweiflung begibt sich der intrigante Großwesir nun per pedes auf eine digitale Odyssee. Darüber, weshalb ein solcher Protestmarsch an seiner beruflichen Situation etwas ändern sollte, schweigen sich sowohl Handbuch als auch Intro hartnäckig aus. Der tiefere Sinn der ganzen Operation ist ja auch egal, ich unterstelle mal, daß das "Isnogud"-Computerspiel hierzulande eigentlich nur erscheint, weil der Moment für clevere Marketing-Strategen gerade jetzt, da in der ARD die gleichnamige Fernsehserie anlief, günstig erschien. Nun ja, die überfüllten Gassen von Baghdad sind jedenfalls Ausgangspunkt unserer Reise. Aufgeschreckte Hühnchen, über die, jüngste Steuererhöhung erzürnte Bürger und natürlich der gesamte Polizeiapparat sind dem Giftzwerg auf den Fersen. Da Isnogud bekanntermaßen unermeßlich raffgierig ist, muß er möglichst viele der frei in der Luft schwebenden **Münzen** aufsammeln. Kommen ihm die aufdringlichen Untertanen allerdings zu nahe, muß er sein sauer Zusammengeklautes zur Selbstverteidigung als Wurfgeschoß mißbrauchen. Alternativ dazu kann er seinen Widersachern aufs Dach hüpfen oder ihnen gefundene Dynamitstangen und Bomben an die Birne pfeffern. Am Ende eines Abschnitts wartet ein Zwischengegner, danach zählt Diener Tunichgud Eure verbleibenden Münzen und entscheidet, ob er dafür ein Paßwort rausrückt. Wenn Ihr nicht die vom gewählten Schwierigkeitsgrad abhängige Mindestanzahl über die Ziellinie schleppen könnt, gibt´s keinen Code. Jeweils drei Stages stellen eine thematisch zusammenhängende Welt dar, insgesamt gibt es fünf Welten. Nach und nach gelangt Ihr in immer "unorientalischere" Szenarien, z. B. auf den Meeresgrund, in die Hölle oder auf entfernte Alienplaneten.



Wehrhafte Calamari: Selbst die Auslagen im Fischgeschäft wollen Euch ans Leder



Hommage an „Donkey Kong Country": Ein Level spielt komplett unter Wasser

Jump´n Run-üblich bewegt sich Isnogud überwiegend entlang der waagerechten Bildschirmachse fort, fliegende Teppiche, Häuserdächer und andere starre oder bewegliche Plattformen verhelfen ihm jedoch auch zu vertikalem Spielraum. Um die ohnehin schon recht harte Geschicklichkeitsprobe noch kerniger zu machen, steht Ihr unter Zeitdruck. Mit etwas Glück finden sich neben Extraleben und Gesundheitsboni allerdings ab und an Sanduhren, die die Gnadenfrist wieder etwas nach oben schrauben. *us*



Ulrich Smidt

GEHT SO

Wenn "Isnogud" sich auch nur annähernd so gut spielen würde, wie es mit seiner nicht ganz butterweich scrollenden 65 000-Farbengrafik aussieht, wäre eigentlich alles in Ordnung. Doch leider ist unser cholerischer Titelheld trotz fehlender Körpermasse nicht gerade gut zu Fuß. Bei plötzlichen Richtungswechseln stellt er sich behäbig an, in der Hocke ist eine Kehrtwende überhaupt nicht möglich, und wenn er seinen Gegner durch einen kühnen Sprung auf dessen Kopf ausknocken will, muß er pedantischerweise fast pixelgenau landen. Generös spendierte uns Microids gleich ganze zwei Extrawaffen, die sich nur durch ihre Durchschlagskraft von den geworfenen Goldstücken unterscheiden. Wie die anvisierte Zielgruppe, nämlich Kinder ab sechs Jahren, mit blitzschnell ins Bild rasenden Amokläufern zurecht kommen soll, ist mir schleierhaft. Na ja, das Gros der Käufer wird so oder so aus uninformierten Eltern bestehen, die dem auf "Interaktivität" versessenen Nachwuchs das "Spiel zur Fernsehserie" mitbringen (müssen).

Name	**Isnogud**
Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Microids/Bomico
Niveau	einstellbar/hoch
Preis	ca. 60 Mark
Spieler	1

System	DOS
Festplatte belegt	18 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Gamepad, Tastatur
Extras	HiColor-Grafik (65 000 Farben)

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			120
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **71%**

Sound **35%**

Spielspaß

54%


MAXi
Sound 64 Home Studio
PnP
It sounds like heaven...
• Quadro 3D-Surround Sound
• 4MB WaveROM
• 64-stimmige Polyphonie
• Realtime Multi Effect Processor
• 8 Track Harddisk Recording
• 4-Band Equalizer
• MAXImale Kompatibilität
• Deutsches Softwarepaket
...für himmlische DM 419,00
PCXTREME TESTSIEGER
MICROSOFT WINDOWS COMPATIBLE
PC3 Multimedia PC
Internet PHONE
PC XTREME 2/97: "Das herausragendste Merkmal ist die Bearbeitung digitaler Klänge in Echtzeit." "Über die mitgelieferte Software steuern Sie die räumliche Einstellung des Ortes der Tonquelle so erhalten Sie immer beste Ergebnisse." "Auch die Audiospuren älterer Spiele lassen sich so manipulieren, daß Sie denken, das Spiel wäre auf Surround- und Raumklang ausgelegt."
"Fazit: "Die geniale Surround-Option läßt alle Spielerherzen höher schlagen. Hervorragende Midi-Qualität und die Bearbeitung von Samples in Echtzeit heben die Karte auf den ersten Platz." -90Punkte-
(Testsieger!)
Empfohlener MAXi x preis
GUILLEMOT International GmbH
Zimmerstraße 19
40215 Düsseldorf
Tel.: 0211/33 800-0
Fax.: 0211/33 80020
LOGICOSOFTWARE SA • CP 126 •
Chemin des Paleyres, 5
1000 Lausanne 19
Tel.: 21/616 52 12
Fax.: 21/616 53 17
Gi GUILLEMOT INTERNATIONAL
Erhältlich im Computer-Fachhandel und bei KARSTADT
Inhalt und technische Daten können Änderungen unterliegen. Alle genannten Marken sind eingetragene Markenzeichen der entsprechenden Eigentümer.

JACK NICKLAUS 4

Jack Nicklaus zum vierten: Diesmal dürfen sogar eigene Golfkurse gebastelt werden



Editor: Der PP-Kurs

Golfprofi Jack Nicklaus ist schon seit drei Dekaden im Geschäft und verdient seit Jahren auch fleißig an Computerspielen. Schon seit 1989 läuft die "Jack Nicklaus"-Golfserie von Accolade. Dieser Tage erscheint der vierte Teil, diesmal nur für Windows 95, welcher erstmals in der Serie einen Golfkurs-Editor beinhaltet, mit dem eigene Kurse gebastelt werden können.

Zu Spielbeginn wählt Ihr wie erwartet zwischen dem "Practice Hole"-Modus, in dem jeder Kurs probegespielt werden kann, und einem "Normal Game". In diesem stehen Euch satte zehn verschiedene Turnier-Modi zur Verfügung – vom "Stroke Play", über "Skin Challenge" bis hin zum "Bingo, Bango, Bongo"-Spiel. Alle sind eigentlich normale Wettbewerbe, bei denen lediglich anders gezählt und Punkte für differente Leistungen vergeben werden. Nachdem Ihr Euren eigenen Golfer geschaffen habt, könnt Ihr wahllos viele Computergolfer zaubern und gegen diese oder auch menschliche Gegner am eigenen Computer antreten. Ein Netzwerkmodus über IPX oder TCP/IP ist ebenfalls integriert.

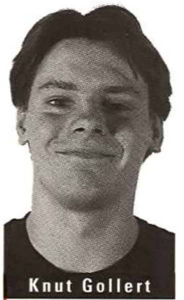
Fotorealistisch: Grafisch gibt´s an Accolades Golfer nichts zu bemängeln

An Kursen stehen Euch fünf Rasenplätze in aller Welt zur Verfügung, unter anderem auch Muirfield Village in Ohio und Cabo del Sol in Mexico. Beide Kurse hat Meister Jack höchstpersönlich nach eigenem Belieben konzipiert.

Habt Ihr Euch für den Golf-Kurs entschieden, geht´s auch schon an die frische Luft. Steuertechnisch ähnelt "Jack Nicklaus" dem großen Bruder "Links LS" ein wenig: Ein Klick mit der Maus auf den Screen läßt Euch den Marker plazieren, wo der Ball möglichst landen soll. Klickt Ihr daraufhin Euer Spieler-Sprite an, erscheint das Swing-O-Meter. Per Knopfdruck wird das Schlagstärke-Barometer in Form eines Kreisbalkens gestartet, angehalten und schnellt dann wieder zurück. Am unteren Rand warten zwei Markierungen. Trefft Ihr mit Eurem dritten Klick genau die Mitte zwischen diesen, fliegt der Ball geradeaus. Abweichungen nach links und rechts resultieren in angeschnittenen Bällen. Grafisch bietet "Jack Nicklaus" ebenfalls sehr "Links LS"-ähnliches: Sämtliche Bilder werden als Standbilder berechnet und sehen sogar ein wenig fotorealistischer aus, als die des Konkurrenten. Allerdings vermissen wir die grandiose "Links"-Fenstertechnik und jederzeit einblendbare Übersichtskarten. Diese wird zwar auf Knopfdruck gezeigt, aber sie läßt sich weder vergößern noch läßt sich auf dieser der Marker setzen. Ihr könnt den Kurs allerdings aus jeder beliebigen Perspektive betrachten und auf dieser dann auch den Marker platzieren. *kn*



Scorecard: Wer liegt beim „Bingo, Bango, Bongo" vorn?



Knut Gollert

GUT

Ein echter Konkurrent für die "Links"-Reihe waren die "Jack Nicklaus"-Spiele eigentlich nie. Dazu fehlte der Golffamilie aus dem Hause Accolade schon immer die nötige Perfektion, Detailfülle und Realitätsnähe. "Jack Nicklaus 4" ist da leider keine Ausnahme: Zwar gibt es optisch und akkustisch durchaus Lobenswertes, ja grafisch stellenweise gar Besseres als beim Access-Konkurrenten (wie unpixelige Bäume), doch die Bedienung ist für Golf-Fans einfach zu simpel. So fehlen wichtige Einstellungen wie zum Beispiel die Feinabstimmung Eures Standortes zum Golfball und eine jederzeit eingeblendete Übersichtskarte. "Links LS" bot mit den zahlreichen größenveränderlichen Fenstern Optimales – bei Accolade gibt's hingegen nichts dergleichen. Exzellent allerdings ist der sehr gute Kurs-Editor, der kinderleicht zu bedienen ist und trotzdem jedes Detail beinhaltet. "Jack Nicklaus" spielt sich nach wie vor locker und flott, aber allein der Editor rechtfertigt den Kauf für Golf-Fans. „Links LS" bleibt der Vorzeige-Computer-Golfer.

Name .... **Jack Nicklaus 4**
Genre .... Simulation
Hersteller .... Accolade
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 90 Mark
Spieler .... 1 bis 16

System .... Win'95,
Festplatte belegt .... 20 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... Kurs-Designer

		Deutsch	Englisch
Spiel			✔
Anleitung		geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 77%
Sound 59%

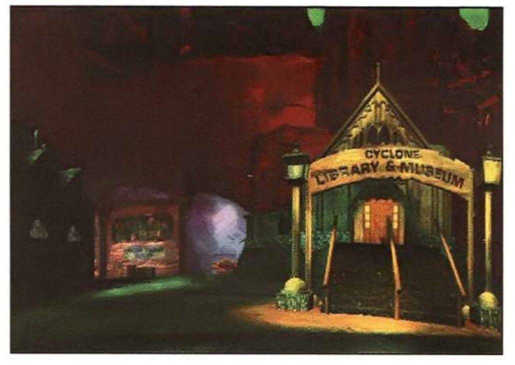
Spielspaß

Solo	Multi
75%	77%

HARVEST OF SOULS

"Myst" für Twens: Abenteuer in einer verfluchten Geisterstadt

Der Weg zu Ruhm und Reichtum ist steinig: Die unbekannte Rockband Trip Cyclone erlaubt sich den Gag und dreht ihr nächstes Video in einem Örtchen namens Cyclone. Diese kleine, schmutzige Gemeinde irgendwo in Arizona hat gerade mal 201 Einwohner, war früher indianisch und ist umrandet von einem massiven roten Gebirge, durch das es nur einen einzigen Durchgang gibt – sowie unzählige, verwinkelte alte Minenschächte. Die Band ist vorausgereist, nur eines der Mitglieder, dessen Rolle der Spieler übernimmt, kommt verspätet per Motorrad nach. Und der hat das Pech, seine Bandkollegen und praktisch den gesamten Rest von Cyclone nicht mehr zu treffen: Das Dorf ist wie ausgestorben, nur das Gepäck der Kollegen sowie Nachrichten auf dem Anrufbeantworter lassen darauf schließen, daß sie ihr Ziel erreicht haben. Also macht er sich auf den Weg und erkundet die nähere Umgebung. Schnell stellt sich heraus,



Das verlassene Dorf Trip Cyclone

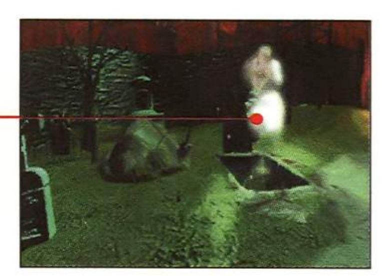
daß in Cyclone bereits seit längerem Menschen spurlos verschwinden: Ein geheimnisvolles Wesen namens Darkcloud treibt in den staubigen Straßen sein Unwesen, und gelegentlich taucht eine lichte **Gestalt in Weiß** auf und hilft dem Spieler mit kryptischen Botschaften. Die Aufgabe dürfte klar sein: Der Rest der Band sowie der gesamte Ort müssen gerettet werden. Je nachdem, wie der Spieler sich dabei anstellt, gibt es eine von drei Schlußszenen.

"Harvest of Souls" wird grundsätzlich mit der Maus bedient. Die Steuerung folgt dem aus "Myst" bekannten Standard: Aus jedem der gerenderten Bilder klickt sich der Spieler weiter zum nächsten. Mit einem Unterschied: Diesmal hat man an fast jeder Position die Möglichkeit, sich ähnlich wie in "Zork Nemesis" komplett um die eigene Achse zu drehen sowie leicht nach oben oder unten zu blicken. Der Computer verschiebt das Bild so, daß sich der Eindruck räumlicher Tiefe ergibt. Allerdings hat das "Sierra"-System kleine Probleme mit der Perspektive, gelegentlich verzerrt sich die Grafik nicht ganz korrekt. Immerhin haben die Programmierer es hingekriegt, daß Schallquellen passend zur Blickrichtung aus den Lautsprechern tönen.

Wer aus Cyclone entkommen möchte, muß sich mit recht abwechslungsreicher Rätselkost auseinandersetzen: Es fehlen weder die typischen "Myst"-Denksportaufgaben noch klassische Adventurepuzzles, bei denen der Spieler nur durch richtiges Kombinieren von Gegenständen weiterkommt. Von Maschinen gilt es die Funktionsweise auszutüfteln, und die Musikclips der Band wollen ebenfalls gut betrachtet sein, denn auch in ihnen verstecken sich Hinweise. Das Niveau der Aufgaben ist hoch und rutscht des öfteren ins unfaire: Wer kommt darauf, eine unauffällige Zahl in den Videos könnte etwas mit dem Meßgerät in einer Tankstelle zu tun haben?

Als Innovation in einem Adventure bietet "Harvest of Souls" die Möglichkeit, sich beim Spielen über das Internet mit anderen Abenteurern zusammenzuschließen: Die Teilnehmer helfen sich per Chat-System weiter oder lösen einige der Schieberätsel um die Wette. *ste*


Devil's Mouth, eine alte Mine


Spuk auf dem Dorffriedhof


Trip Cyclone im Überblick


Peter Steinlechner

GUT

Der typische "Harvest of Souls"-Spieler mag Rockmusik, schlürft gelegentlich ein Corona-Bier und dürfte um die 20 bis 30 Jährchen alt sein: Daß bei der Entstehung dieses Adventures im hippen indianischen/mexikanischen Ambiente auch die Marketingabteilung von Sierra ein gewichtiges Wörtchen mitreden durfte, merkt man in fast jeder Szene. Auch wenn es gelegentlich unglaubwürdig und konstruiert wirkt (etwa in den Musikclips): Insgesamt kommt das Programm erfrischend jugendlich daher. Schön, daß nicht schon wieder die sonst übliche Masche aus Esoterik und pseudointellektueller Protzerei geboten wird. Etwas zu abgefahren sind mir nur einige der Rätsel: Ich habe wirklich nichts gegen schwierige Puzzles, aber stellenweise geht's mir zu unlogisch zu. Leicht sauer stoßen mir auch einige der etwas zu knallbunten, dafür gelegentlich detailarmen Grafiken auf – da ist die Konkurrenz zum Teil schöner gerendert. Trotzdem: Ein solides Programm mit sehr spannender Story und unkonventionellen Ideen, das seine Zielgruppe finden wird.

Name	**Harvest of Souls**
Genre	Adventure
Hersteller	Sierra
Niveau	schwierig
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

System	Win'3.1/95
Festplatte belegt	10 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Internet-Anbindung

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik	**63%**
Sound	**75%**
Spielspaß	**72%**

AREA 51

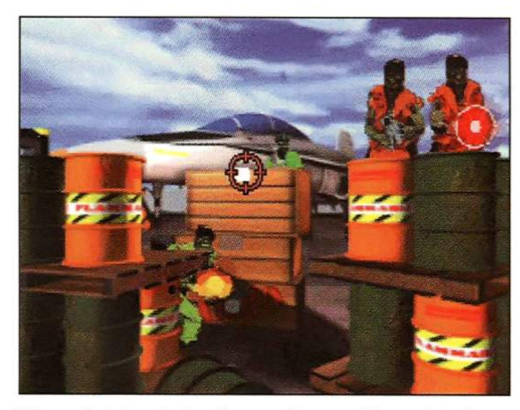
Und noch eine schauderhafte Automaten-umsetzung – diesmal von GT Interactive


Ein Teamkamerad im Schuß-feld. Nur die Ruhe bewahren!

Die Regierung lügt!" So lautet das trotzige Motto der Ufologen rund um den Globus. Angeblich soll der US-Staatsapparat seit 1947 in der Wüste Nevadas die Überreste eines abgestürztes Raumschiffes und seiner extraterristrischen Besatzung einlagern. Je öfter dieses Gerücht von offizieller Seite dementiert wird, desto überzeugter halten seine Fürsprecher daran fest. "Area 51", so die Bezeichnung für das vor neugierigen Blicken perfekt abgeschirmte Militärgelände, eignet sich nicht nur zur Bildung von Legenden, sondern muß jetzt auch als Schauplatz für eine überaus mäßige Ballerorgie herhalten. Der scheinbar direkt aus einem B-Movie importierte Plot versetzt Euch in die Rolle eines Mitgliedes der Spezialeinheit "S.T.A.A.R.", die den Sperrbezirk durchkämmen und von aufständischen Alien-Mutanten befreien soll.

Ähnlich wie bei "Virtua Cop" trabt der Spieler auf vorberechneter Bahn durch Hangars und Büroräume der Basis. Seine Einflußnahme auf das Geschehen beschränkt sich darauf, ein Fadenkreuz über den Bildschirm zu steuern und die im Sekundentakt hinter Kisten und Wandecken hervorlugenden, bis an die deformierten Zähne bewaffneten Mutanten ins Jenseits zu befördern. Sporadisch auftauchende Munitionskisten versorgen unseren Schmalspur-Rambo mit Handgranaten oder auch Munitionsclips für stärkere Waffen, die ihm kurzzeitig mehr Feuerkraft verleihen. Auch Fässer, Feuerlöscher, Fensterscheiben und sogar an der Wand hängende Bilder sind gültige Ziele, bei deren Abschuß sich mitunter ein Geheimraum öffnet. Knallt Ihr allerdings versehentlich einen Eurer in blauen Overalls über den Screen huschenden "S.T.A.A.R."-Kollegen ab, wird Euch genauso wie bei einem Treffer seitens der E.T.-Fraktion einer Eurer fünf Lebenspunkte abgezogen. Nur fünf Verletzungen kassieren zu dürfen, mag sich hart anhören, angesichts des Continuesystems relativiert sich dieser Wert jedoch erheblich. Zieht man jetzt noch in Betracht, daß die Schießkünste der Aliens selbst auf höchstem Schwierigkeitsgrad jeder Beschreibung spotten, so ist der enttäuschende Abspann auch für ungeübte Einzelkämpfer innerhalb eines Nachmittags erreichbar.

Idealerweise erfolgt die Steuerung per Maus. Der linke Button dient zum Abfeuern, der rechte zum Nachladen der Knarre. Auch ein zweiter Spieler kann jederzeit in die Partie einsteigen, allerdings muß er dann wohl oder übel auf die wesentlich trägere Tastatur- oder Joystickbedienung zurückgreifen, was ihn von vornherein für die Score-Abrechnung benachteiligt. *us*


Wer sich´s einfach machen will, schießt hier auf die explosiven orangen Fässer



Was da im Hintergrund rumeiert, ist der Obergegner der ganzen Operation

HILFE

Ulrich Smidt

Nur mit Lightgun machen Spiele wie "Area 51" noch rudimentär Spaß, die Maus kann das Scharfschützen-Feeling nicht einmal ansatzweise rüberbringen. Zudem läßt bei diesem Kandidaten die Präsentation doch arg zu wünschen übrig: Sie setzt sich zusammen aus grobpixelig komprimierten Renderfilmen, vor denen sich pausenlos maximal zehn verschiedene, farbarme Standardsprites mit einer identischen Explosion aus dem armseligen Dasein verabschieden. Akustisch dröhnt nichts außer der faden Musik, Funksprüchen und den eigenen Schußgeräuschen aus den Boxen, gegnerisches Trommelfeuer verläuft dagegen absolut stumm. Richtig lächerlich wird´s, wenn man den Fehler macht, "Area 51" in der Einstellung "Easy" zu starten. Dann nämlich ist man binnen einer halben Stunde am Ziel angelangt. Wer danach noch die Geduld aufbringt, auf höherer Stufe von vorn anzufangen, bekommt außer einer gesteigerten Feindanzahl auch nichts anderes zu Gesicht. Um diesen Dreck sollte jeder vernunftbegabte Mensch einen weiten Bogen machen.

Name	**Area 51**
Genre	Action
Hersteller	GT Interactive/Midway
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 2
System	Win'95
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus, Gamepad, Tastatur
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

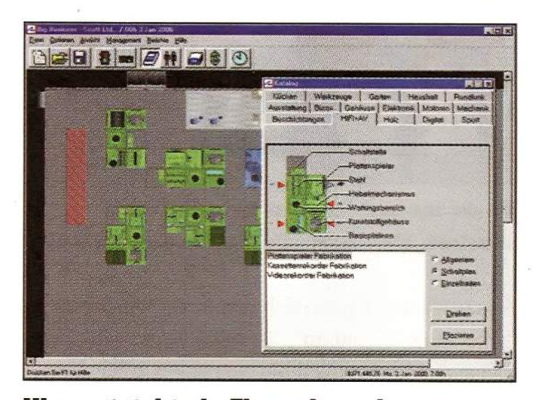
Grafik **30%**
Sound **36%**
Spielspaß

21 %



BIG BUSINESS

Wer wäre nicht gerne sein eigener Chef? Endlich nicht bereits zur Monatsmitte auf den kümmerlichen Gehaltscheck warten, sondern als Firmeninhaber die ganz fette Kohle einstreichen: In “Big Business” können Lohnsklaven zumindest im Computerspiel ihren Traum verwirklichen. Als Boß einer kleinen Fabrik probieren virtuelle Geschäftsführer aus, ob sie dem Kampf mit der Konkurrenz gewachsen sind. Gleich zu Beginn reicht es nur für ein winziges Unternehmen: Ein paar Büros, Maschinen und die wichtigsten Mitarbeiter. Ist die Produktionsstätte aufgebaut, wird alles mögliche hergestellt: Die Palette reicht von HiFi-Anlagen über Motoren bis zu Kaffeemaschinen. Kaum sind die ersten Güter fertig, rollt auch schon der Rubel und der Spieler expandiert fleißig. Dafür ist es allerdings wichtig, daß man die Mittbewerber beobachtet und weiß, wo und wann am günstigsten eingekauft wird: Zahlreiche Tabellen bieten dem Jungunternehmer am heimischen Rechner einen umfassenden Überblick der Konten. Ganz nebenbei wirft jeder Fabrikant ein fürsorgliches Auge auf seine Angestellten, auf daß die ihm nicht in Scharen davonrennen. In Art und Aufmachung erinnert “Big Business” leicht an “Capitalism”, kann der Hardcoresimulation im Bereich innere Werte allerdings nicht mal annähernd das Wasser reichen: Eintöniger Spielverlauf, lahme Grafiken, umständliche Menüs und das Fehlen jedes motivierenden Elements lassen auch den gutmütigsten BWL-Studenten binnen kürzester Zeit schreiend die Flucht ergreifen. *ste*



Hier entsteht ein Firmenimperium

Name .... **Big Business**
Genre ...... Wirtschaftssimulation
Hersteller .... Tsunami/Euro Video
Niveau .... leicht
Preis .... ca. 80 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		100	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System .... Win '95
Festplatte belegt .... 11 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
Extras .... keine

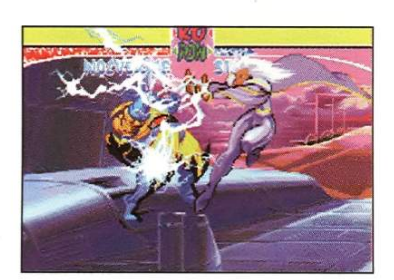
Grafik **12%**
Sound **18%**
Spielspaß

14%

INSERENTENVERZEICHNIS

Capcoms Arcade-Umsetzung ist einer der besten Prügler für PCs

X-MEN:
Children of the Atom

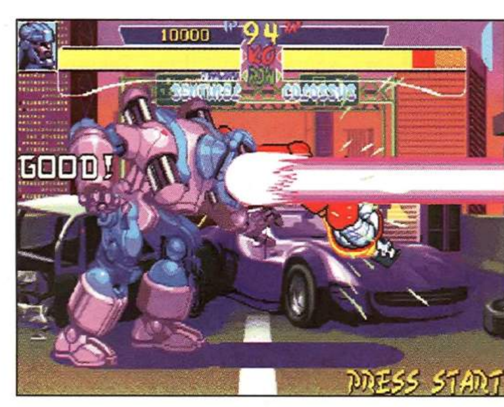


Specials sind X-Mens Stärke



Au Backe: Juggernaut tritt an

Die Superhelden-Combo "X-Men", eine Horde durchgeknallter Mutanten aus dem Marvel-Universum, gehört trotz mangelnder Akzeptanz der menschlichen Öffentlichkeit (in den Comics) zu den guten Jungs. In hunderten Marvel-Heften verteidigen die mit Superkräften ausgestatteten Draufgänger die Menschheit gegen Obermotze wie Juggernaut (dt. Moloch) und Magneto, die wie immer die Welt beherrschen wollen. In Acclaims Automatenumsetzung "X-Men: Children of the Atom" (das Arcade-Original stammt von Capcom) bekriegen sich die X-Männer und -Frauen solange in "Street Fighter"-Manier, bis nur noch die beiden Obermotze übrig sind. Habt Ihr gegen diese gewonnen, ist die Menschheit mal wieder gerettet und Magneto muß sich was neues ausdenken, um Herrscher der Welt zu werden. Zu Beginn sucht Ihr Euch in bester Beat´em-Up-Manier den passenden von zehn Charaktern aus und startet entweder gegen die Computergesteuerten "X-Men" oder einen Kumpel, der sich ebenfalls einen Kämpfer aussuchen darf. Unter den Auserwählten finden sich bekannte Mutantenwie "Wolverine", "Iceman", "Sentinel" oder "Cyclops". Jeder der Charaktere hat wie gewöhnlich eigene Angriffsmoves und natürlich spezielle Attacken. Neben "normalen" Special-Moves, die allesamt mittels "Street Fighter 2"-kompatiblen Tastenkombinationen ausgelöst werden, können die Mutanten jedoch auch Ihre X-Power einsetzen und den ultimativen Super-Kombi zum besten geben. Dies funktioniert allerdings erst, wenn der X-Power-Energie-Balken ganz aufgefüllt ist, was nur mit erfolgreichen Attacken oder Treffern möglich ist. Gekämpft wird übrigens nicht nur auf dem Boden, sondern auch in der Luft, denn ab und an bricht der Boden unter Euch zusammen und Ihr fliegt auf die darunter liegende Plattform. An Spielmodi stehen Euch der "VS Mode" gegen einen Kumpel, der "Suvival Mode", in dem Ihr alle Gegner in nur einem Kampf besiegen müßt und der "Group Battle Mode" zur Verfügung, in dem Ihr mit bis zu fünf Fightern nacheinander gegen einen eingestöpselten Freund kämpft. *kn*



Beam me up: Dies ist kein Special, sondern eine normale Sentinel-Attacke!

Wie war das? Ab nach unten, wo´s muffig riecht...



Sentinel ist mit Abstand der explosivste X-Men, aber auch der langsamste



GUT

Sicherlich ist der PC für 2D-Prügeleien nicht prädestiniert und die Fangemeinde, dank mangelnder Softwarequalität und –quantität, dementsprechend klein. Acclaims "X-Men" bietet jedoch exzellenten Spielspaß in klassischer "Street Fighter 2"-Manier und hält erfolgreich die 2D-Prügelflagge hoch. Im Vergleich mit Automat- und Saturn-Umsetzung müssen technisch und spielerisch zum Glück keine Abstriche gemacht werden. Zudem offenbaren die wirklich schön animierten Charaktere grundsätzlich verschiedene Eigenschaften und unzählige Moves bzw. Combos, die zusammen mit den tollen Effekten und der atmosphärischen Musik für knackige Motivation sorgen. Man merkt es dem Spiel an, daß die "Street Fighter"-Macher (zu mindest beim Automaten) am Werke waren. Mit etwas zeitgemäßerer Optik (SVGA) wäre "X-Men: Children of the Atom" problemlos in den Prügelhimmel aufgestiegen, so gibt's leider nur mein zweitbestes Gesicht. PC-Prügler kommen an den X-Männern jedoch nicht vorbei – es gibt zur Zeit nichts besseres.

Name	**X-Men: Children of Atom**
Genre	Prügelspiel
Hersteller	Acclaim
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 2
System	DOS
Festplatte belegt	23 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine

	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung	geplant	✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			100
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik 70%
Sound 74%
Spielspaß 75%

VORSICHT! SCHROTT

ANGST

Werner Müller: Endlich ein richtig packender Name für einen Computerspiel-Helden. Herr Müller lebt irgendwann in der Zukunft und landet während einer Zigarettenpause unversehens in einer anderen Dimension. Dort trifft er alte Bekannte: Zahllose Monster, denen er in jungen Jahren in Computerspielen begegnete. Leider geht es diesmal nicht um den Hi-Score, sondern um Leben und Tod. Soviel zur Hintergrundgeschichte von "Angst". Entwickelt hat den 3D-Shooter ein internationales Team namens „ManMaschine" aus amerikanischen, kanadischen und deutschen Programmierern, den Vertrieb besorgt der tewi-Verlag, sonst eher für Bücher zum Thema Computer bekannt. Um nicht lange um den Brei zu reden: Ein bißchen Fachliteratur über moderne 3D-Programmierung hätten sich die Macher schon durchlesen und nebenbei einen kurzen Blick auf die aktuelle Konkurrenz werfen sollen. "Angst" unterbietet gekonnt jedes mir bislang bekannte 3D-Spiel: Grafisch sind sowohl Level als auch Bitmap-Gegner ein farbarmer Einheitsbrei, lächerlich animiert und langweiliger als jede Installationsroutine. Warum z.B. kann man nicht erkennen, daß der Gegner getroffen ist – ein paar rote oder grüne Flecke um den Rumpf hätten doch genügt? Fast noch schlimmer ist die Steuerung: Mit der Präzision eines Besoffenen schlingert der Spieler durch die Missionen und scheitert selbst bei simplen Aufgängen. *ste*

Treffer oder daneben – diese Frage läßt sich nicht beantworten, weil das Programm keine Rückmeldung gibt

Furchteinflößend? Sehr gefährlich wirkt der Drache nicht – und sieht im Spiel eher schlechter aus als auf den Screen Shots

Name	**Angst**
Genre	Action
Hersteller	ManMaschine/tewi
Niveau	mittel
Preis	ca. 60 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
		✔	

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	Win'95
Festplatte belegt	10 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine
Grafik	**16%**
Sound	**41%**
Spielspaß	**9%**

FORMEL 1
Die Maximale

Ausschließlich für 3D-Grafik-Karten konvertierter Playstation-Hit



Bei Kollisionen fliegen Spoiler und andere Teile weg

3D-POWER
Folgende Chipsätze bzw. Garfikkarten beherrschen momentan Direct3D: ATI Rage/Rage 2, Matrox Mystique, PowerVR (VideoLogic Apocalypse), 3D Labs Permedia, Rendition Vérité (3D Blaster, Sierra Screamin´ 3D), Cirrus Laguna 3D, S3 Virge/DX/VX (z.B. ELSA Victory)

Die vergangenen Jahre haben es mehr als deutlich gezeigt: Mochten Konsolenumsetzungen noch so gut sein, auf dem PC kamen sie über einen Außenseiterstatus nicht hinaus. Doch die Zeichen stehen günstig, daß sich dies nun erstmalig ändern könnte. Deutschland ist mit zwei potentiellen Weltmeistern mehr denn je im Formel-1-Fieber, außerdem gehört Psygnosis zu den wenigen Labels, die sich sowohl auf dem PC wie auf Konsolen einen guten Namen gemacht haben. Da das schlicht "Formel 1" betitelte Werk pro Strecke aus ca. 60 000 bis 90 000 Polygonen besteht, verzichteten die Engländer von vornherein auf eine normale Windows-Portierung – zum Einsatz kommen ausschließlich PCs, in denen eine **Direct3D-fähige** Grafikkarte steckt. Auf der gleichen CD befindet sich auch noch eine spezielle 3Dfx-Version, die uns zum Test vorlag. Die Referenzen von "Formel 1" sind beeindruckend. In deutschen Playstation-Magazinen erreichte das Spiel aufgrund eines für Konsolen bislang unbekannten Realismusgrades einen Wertungsschnitt von 90%. Auf dem PC zieht es gegen "Grand Prix 2" allerdings deutlich den kürzeren. Hat man in den eher spärlichen Menüs alle Einstellungen auf den höchstmöglichen Schwierigkeitsgrad gestellt, steuert sich der Bolide zwar ziemlich nervös, aber dennoch wenig Formel 1-spezifisch; genausogut könnte es sich vom Fahrverhalten her um eine andere Rennserie handeln. Ändern kann man daran nichts. Außer einer grundlegenden, fünfstufigen Festlegung des Anpreßdrucks und der Entscheidung, ob der Spritverbrauch und damit das Nachtanken eine Rolle spielt, sind die Mechaniker und Ingenieure in "Formel 1" praktisch arbeitslos. Keine Flügeleinstellungen, keine Getriebeabstufungen, keine Veränderungen an Bremsbalance, Dämpfern und Federn, nichts. Spätestens hier wird der Fan stutzig und gelangt zu der Einsicht, daß Psygnosis wohl doch eher eine unkomplizierte Action-Raserei auf Basis des Formel-1-Zirkus im Sinn hatte. Dies zeigt auch das erste Menü, in dem man sich neben der "Quick Race"-Option, bei der es ohne Umschweife auf die Rennstrecke geht, für den "Grand Prix"- oder "Arcade"-Modus entscheiden muß. Letzterem liegt ein sehr simples Fahrmodell zugrunde, mit dem auch Rookies sehr schnell zurechtkommen, da der Flitzer selbst bei längeren Ausritten abseits der Strecke wie auf Schienen den eingeschlagenen Kurs beibehält. Ganz Ängstliche dürfen zusätzlich noch Lenk- und Bremshilfen zuschalten, kontaktfreudige Menschen machen ihren 750- PS-Renner zudem besser unzerstörbar. Zu guter Letzt schlüpft man noch in die Rolle von Petrus und bestimmt, ob es am Renntag regnet oder strahlender Sonnenschein herrscht.

Da ohne anständige Lizenz heutzutage nichts mehr geht, ließ sich auch Psygnosis nicht lumpen und erwarb die Rechte an der 95er Saison, inklusive aller Originalstrecken, -fahrer, -teams und Werbetafeln. Das heißt, Schumi I hatte bei Benetton noch ein WM-taugliches Auto, HH Frentzen mußte sich noch bei Sauber abplagen, und Schumi II reichten noch die 170 PS der Formel 3. Die Kurse gerieten dank offiziellem Datenmaterial noch detaillierter und authentischer als in Microprose´ "Grand Prix 2", was vor allem in Monaco wunderbar zum Vorschein kommt. Hier stimmt jeder Zebrastreifen und Blumenkübel, und selbst auf den berüchtigten Buckel runter zur Mirabeau-Rechtskurve muß man im Gegensatz zur Konkurrenz nicht verzichten. Weniger eng an die Wirklichkeit hielt man sich dagegen beim Training. Die 12-Runden Regel kommt



Der Blick nach hinten ist gefährlich, wie sich an Alesis Beispiel zeigt: Mit zwei Rädern fährt er bereits im Gras



Höllenritt: Mit 260 km/h rauscht ein Williams im monegassischen Regen an den Leitplanken vorbei

3DFX Beschleunigung



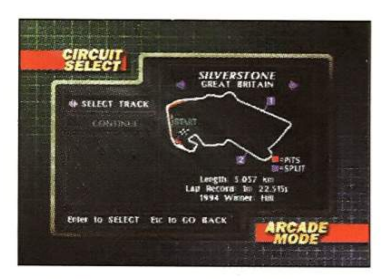
Mit einer risikoreichen Fahrt lassen sich kurz nach dem Start am leichtesten Plätze gutmachen

nicht zur Anwendung, stattdessen hat man entweder nur eine Runde oder komplette 60 Minuten Zeit, einen anständigen Startplatz herauszufahren. Auf der Strecke fällt auf, daß leider zwei essentielle Dinge fehlen. Da wäre zum ersten trotz insgesamt sechs Perspektiven die Cockpitansicht, die ja normalerweise ein besonders realistisches Feeling des Renngeschehens vermittelt. Ohne Cockpit gibt es logischerweise auch keine Rückspiegel, weshalb der Blick nach hinten per Knopfdruck oder zurückziehen des Joysticks realisiert wird. Man sieht dann zwar so ziemlich alles, gleichzeitig donnert der Wagen aber unbeirrt weiter und mangels Vorausschau oft in die nächste Leitplanke.

Noch ein Wort zur Technik: Trotz des hochgezüchteten 3Dfx-Chipsatzes hat "Formel 1" leichte Performance-Probleme. Schaltet man die "Drawing Distance" zurück, steigt die Framerate, gleichzeitig ist aber ein unschönes "Aufklappen" der Berge, Häuser und Tribünen zu sehen. Bei maximaler "Drawing Distance" (bezeichnenderweise "Ninja" genannt) ist die Grafik ein Genuß, dafür ruckelt sie bei aufwendiger designten Kursen aber deutlich vernehmbar. Keine übermäßig guten Aussichten für die Direct3D-Version. Ein weiterer Dämpfer sind die Triebwerksgeräusche, die mehr an das Summen einer Biene erinnern denn an das metallische Kreischen eines Zehnzylinders. Zumindest fachlich gelungen ist der Kommentar von Jochen Mass, die unprofessionelle Intonation des Dargebrachten wirkt allerdings leicht einschläfernd. Etwas spartanisch ist der Mehrspielermodus ausgefallen, bei dem trotz Netzwerkunterstützung maximal zwei Piloten an den Start gehen können. *mg*



Die Hafenpassage von Monaco ist der wohl prächtigste Formel-1-Schauplatz



Alle Kurse wurden originalgetreu nachgebildet



An der Box könnt Ihr nachtanken und Reifen wechseln



Ständig werden im TAG Heuer-Originalzeichensatz Zeitabstände eingeblendet

GEHEIM

Auf der CD findet man sogar mehr als die 17 Originalkurse: Werdet Ihr Champion, wartet eine Belohnung in Form einer zusätzlichen Geheimstrecke auf Euch, die den Umrissen eines Formel-1-Wagens entspricht.



Michael Galuschka

GUT

Ich bin enttäuscht. Das heißt, ich war es zumindest am Anfang, denn den Anspruch einer anständigen Simulation kann "Formel 1" trotz aller Bemühungen bestenfalls ansatzweise erfüllen. Die kaum vorhandenen Setup-Einstellungen, das eigenwillige Training, die fehlende Cockpitperspektive und viele andere Schlampereien lassen den "Grand Prix 2"-Fan erschaudern. Nachdem ich mich darauf eingestellt hatte, "Formel 1" mehr als Arcade-Racer zu betrachten, mit dem man zur Not auch dezente Ausflüge ins Simulationsgenre unternehmen kann, machte mir Psygnosis´ Playstation-Hit aber vor allem mit dem Thrustmaster-Lenkrad eine Menge Spaß. Dank FIA-Lizenz und WM-Modus ist monatelanger Spielspaß praktisch selbstverständlich, ohne dabei in die phasenweise Langatmigkeit der Microprose´schen Konkurrenz abzudriften. Um die Frage vom Cover zu beantworten: Für die Pole Position reicht´s nicht ganz, seinem direkten Konkurrenten "Power F1" ist "Formel 1" aber ähnlich weit voraus wie Jaques Villeneuve den Lolas.

Name .... **Formel 1**
Genre .... Rennspiel
Hersteller .... Psygnosis
Niveau .... einstellbar/mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler .... 1 bis 2

System .... Win'95
Festplatte belegt .35 bis 110 MByte
RAM-Ausstattung ...... 16 MByte
Steuerung ..... Joystick, Tastatur
Extras .... Nullmodem-/ .... Netzwerkmodus

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik **82%**
Sound **59%**
Spielspaß

Solo	Multi
79%	80%



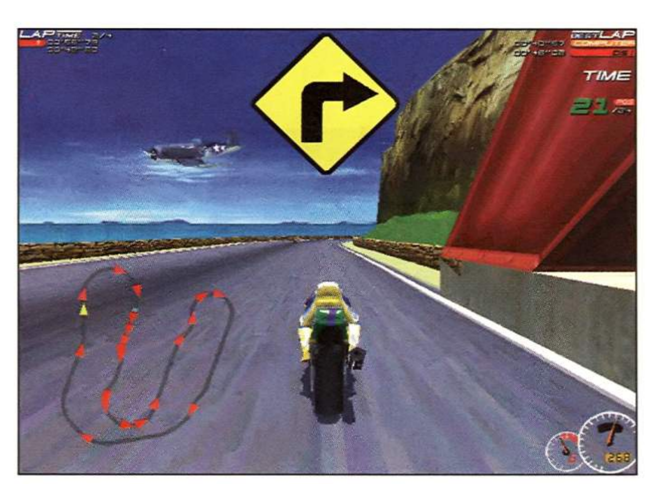
MOTO Zweirad-Action

Endlich kommen auch die Motorradfans unter den PC-Spielern auf ihre Kosten

ONLINE
Zu beiden simulierten Rennserien gibt es hervorragende Internetpages, auf denen man bis ins Detail informiert wird. Sie lauten: http://www.superbike.it bzw. http://www.supercross.com und http://motocross.com

Nach "Fade to Black" war es lange Zeit ruhig um die Franzosen von Delphine Software, bis Anfang dieses Jahres eine erste Vorversion ihres neuesten Produktes in der Redaktion eintrudelte. Etwas überraschend entpuppte sich diese Beta als Rennspiel, war das Unterlabel von Electronic Arts bis dato doch fast ausschließlich als Lieferant unkonventioneller Action-Adventures bekannt. Trotz der aktuellen Flut an Motorsportsimulationen stößt EA in eine Marktlücke vor, denn Motorräder als Hauptdarsteller auf dem PC sind äußerst selten anzutreffen. Witzigerweise kommt mit "Road Rash" der einzige ernstzunehmende Konkurrent aus dem gleichen Rennstall. Da sich bei Delphine anscheinend sowohl Fans der monströsen **Superbikes** als auch Anhänger der zierlichen Motocross-Maschinen zusammenfanden, packte man kurzerhand beide Varianten auf die CD. Während die slickbereiften Straßenmotorräder ihre knapp 300 km/h Höchstgeschwindigkeit auf dementsprechend gestalteten Pisten ausfahren können, hat der Crosspilot mehr mit gemeinen Haarnadeln, den "Waschbrett" genannten Buckelbisten und 30-Meter-Sprüngen zu kämpfen. Eingebettet sind die sechs regulären Strecken in einen Meisterschaftsmodus, der seinen Namen aber zu Unrecht trägt. Den Anfang machen die Superbikes, am nächsten, mit den Crossern ausgetragenen Lauf, darf man aber erst dann teilnehmen, wenn der Sprung aufs Siegespodest erreicht ist. In einem Feld von 24 Flitzern ist dies harte Knochenarbeit, weswegen Weicheier die Konkurrenz per Optionsmenü auf zwölf Fahrer begrenzen können. Punkte für erreichte Plazierungen gibt´s ebensowenig wie eine motivierende Tabelle. Stattdessen nervt ein Zeitlimit-/Checkpointsystem, das in einer Meisterschaft absolut nichts verloren hat und manchmal sogar durchaus erfolgversprechende Rennen vereitelt. Ist auch der sechste Kurs (mit Abstand der schwerste) geschafft, kommt ein beliebter Trick zur Anwendung: Alle Strecken dürfen bzw. müssen im "Reverse-Mode" nun andersherum bezwungen werden. Das spart Programmierzeit und beschert dem Käufer mehr Strecken fürs Geld. Alternativ dazu steht einem die Möglichkeit offen, auf einer Piste nach Wahl ein Rennen zu bestreiten oder per "Time Attack" auf Bestzeitenjagd zu gehen.

Sowohl der Motocross- als auch der Superbikefuhrpark bestehen aus jeweils acht Modellen, die sich in ihren Fahreigenschaften dezent voneinander unterscheiden und somit einen Hauch Taktik ins Geschehen einbringen, da nicht jedes Motorrad zu jedem Zeitpunkt für den Sieg tauglich ist. Während man die Bremseigenschaften getrost vernachlässigen kann und die Bodenhaftung nur von untergeordneter Bedeutung ist, sind die Werte für Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit um



Farbige Pfeile deuten auf kommende Kurven hin. Die „Corsair" ist einer der vielen kleinen Gags.



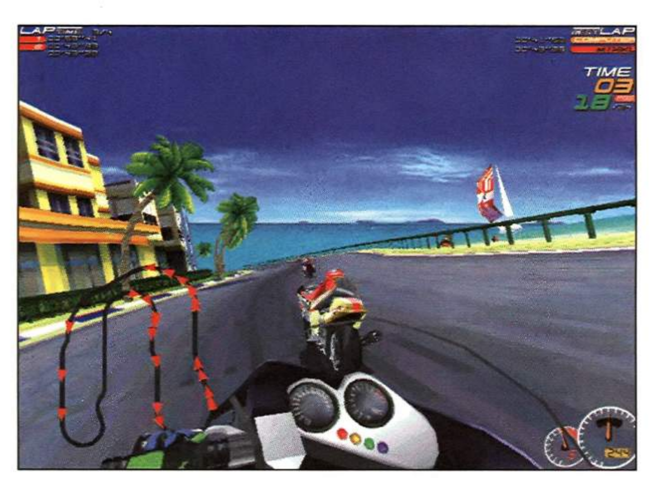
Der Helm bleibt auch bei der Siegerehrung auf dem Kopf



Im Replay kann man das Rennen noch mal begutachten

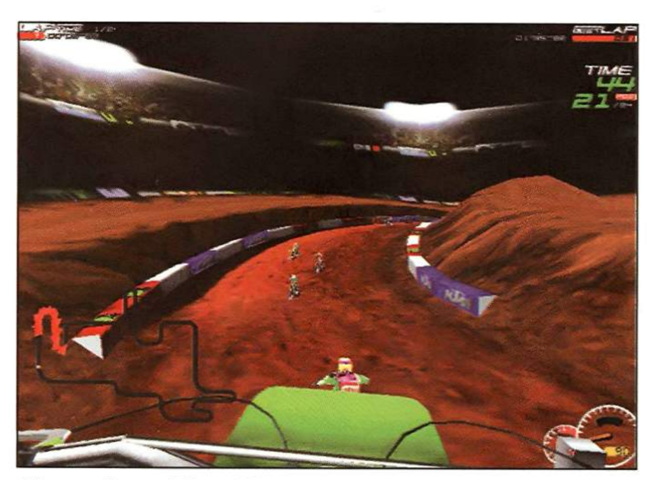


Der Schnee hat leider keinen Einfluß auf das Fahrverhalten



Auch ohne gefilterte Texturen (hier mit der Matrox Mystique) ist die Grafik vom Allerfeinsten

RACER mit Spitzengrafik



Fliegen ist schöner! In dieser Perspektive macht der Supercrosskurs von Paris-Bercy besonders viel Spaß

so wichtiger und sollten genau auf die Strecke abgestimmt sein. Eine Modifikation dieser Faktoren ist leider tabu, generell fehlt "Moto Racer" das äußerst beliebte Tuning-Feature, eine Aufwertung der Maschine mit stärkeren Motoren oder besseren Grip bietenden Reifen fällt also flach. Allgemein wurde der Ablauf der Rennen bis aufs Nötigste gestrippt. Das eingesetzte Material ist nicht kaputtzukriegen, auch Boxenstopps zum Nachtanken oder Reifenwechseln sind nicht vorgesehen. Komplett gestrichen wurde auch das Training, der bedauernswerte Moto Racer muß prinzipiell vom letzten Startplatz aus das vor ihm liegende Feld durchpflügen. Hinderlich ist dabei die schludrige Kollisionsabfrage, die einen mal unbeschadet mitten durch den Vordermann fahren läßt und beim nächsten Versuch schon wegen einer zarten Berührung unvermittelt vom Motorrad wirft.

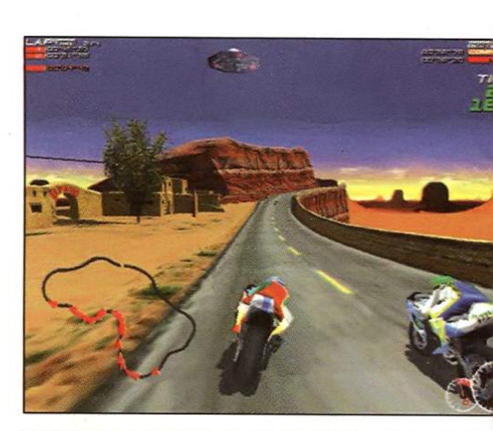


Die Polygonmodelle sind sehr aufwendig geraten

Technisch ist "Moto Racer" absolut up-to-date. Das Programm erkennt selbständig die vorhandene Grafikkarte und bietet im Optionsmenü dementsprechend Auflösungen von bis zu 640x480 Pixeln an, zudem kann man Textur- und Polygonmengen fünfstufig herunterregeln. Zwar verlangt die Kombination "volle Detailstufe – hohe Auflösung – normaler Pentium" für echte Rennatmosphäre mindestens nach einem 166er, dafür ist Delphines Zögling das erste wirklich ernstzunehmende Spiel für Microsofts Direct 3D-Schnittstelle. Damit erzeugen 3D-Beschleuniger vom Kaliber einer Matrox Mystique schon ab einem 120er in SVGA über 20 Bilder pro Sekunde, die 3Dfx-Karten von Diamond und Orchid setzen mit über 30 Frames und wunderbarem Texturfiltering noch einen drauf. Doch nicht nur Grafikfetischisten kommen auf ihre Kosten: Selten klang Motorensound in einem Rennspiel bislang so naturgetreu. Biker mit einem Netzwerk unter dem Hintern können sich ebenfalls freuen; "Moto Racer" läßt bis zu acht menschliche Piloten an einem Wettkampf teilnehmen. *mg*



Auf Knopfdruck vollführen die Crosser während eines Sprungs tollkühne Stunts





Zum Vergleich: Oben die höchste, unten die niedrigste der fünf Detailstufen, die auch auf kleinen Pentiums flüssig läuft

GUT

Zum wiederholten Male bestätigen französische Programmierer ihr Image als Experten des guten Geschmacks. Auch "Moto Racer" steht in dieser Tradition und ist – besonders mit einer 3Dfx-Karte – ein echter Hingucker. Doch nach ein paar Rennen verfliegt die Euphorie und eine gewisse Ernüchterung macht sich breit. Denn außer der Optik sind keine weiteren Highlights zu finden: Der Meisterschaftsmodus gleicht mehr einer Ruine, allgemein geriet die Ausstattung äußerst mager, was der Dauermotivation sehr abträglich ist. Am letzten Feinschliff mangelt es Steuerung und Fahrgefühl. Sicherlich ist ein Motorrad extrem schwer zu simulieren, doch zumindest die Superbikes verhalten sich nur unwesentlich anders als ein vierrädriges Mobil. Seltsam zudem, daß selbst bei heftigen Einschlägen in die Streckenbegrenzung der Fahrer meist ungerührt im Sattel kleben bleibt, was dem heißen Ritt auf einem 170-PS-Feuerstuhl zur Kaffeefahrt verkommen läßt. Das hausinterne Duell gegen "Road Rash" kann "Moto Racer" dennoch locker für sich entscheiden.

Michael Galuschka

Name .... **Conquest**
Genre .... Simulation
Hersteller .... Quicksilver/Interplay
Niveau .... einstellbar/mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler .... 1 bis 6

System .... Win'95, DOS
Festplatte belegt .... 30 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
.... Joystick
Extras .... keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

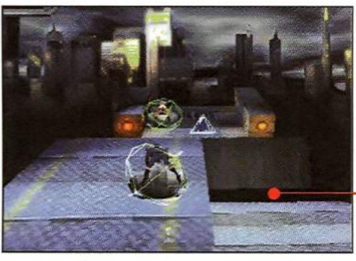
Grafik **81%**
Sound **68%**

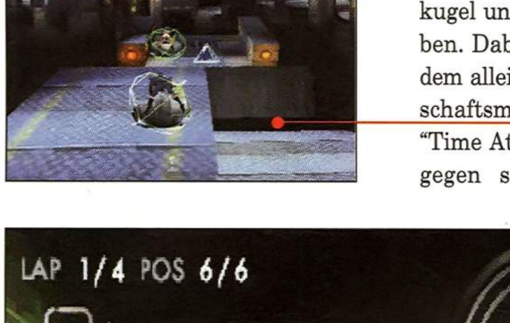
Spielspaß

Solo	Multi
73%	77%

SCORCHER

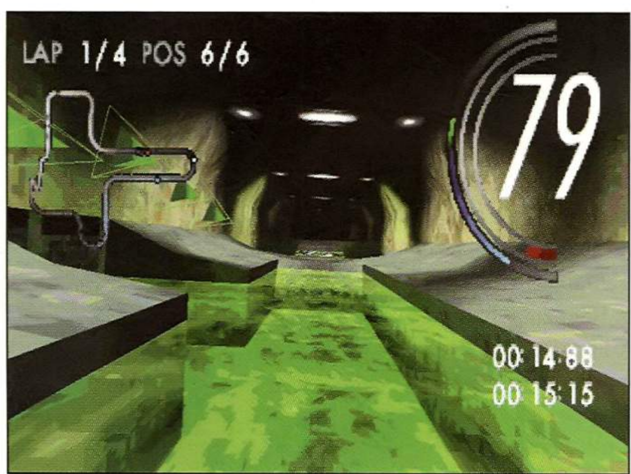
Da freut sich Sat1: In diesem Rennspiel jagt man in Energiebällen über die Kurse.





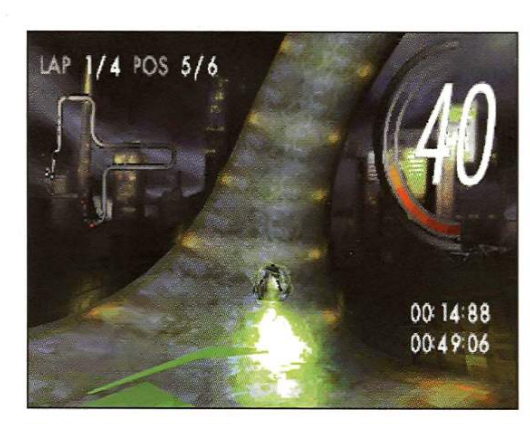
Natürlich hat die Erde schon bessere Tage gesehen. Im Jahre 2021 sind die Großstädte verlassen, die Atmosphäre ist versaut und zwischen den verbliebenen Bevölkerungszentren ist nur eine Art der Fortbewegung möglich. Auf Autobahnen kann mit speziellen Hochgeschwindigkeits-Motorrädern gefahren werden, die ein besonderes Kraftfeld umgibt, was den Fahrer vor der Witterung schützt und unglaublich hohe Geschwindigkeiten erlaubt. Auf der Basis dieser Bikes wurde ein Rennsport entwickelt, der auf den Namen "Scorcher" hört und natürlich der Renner des Jahrhunderts ist.

Wie erwartet sitzt Ihr in einer solchen Energiekugel und dürft Euch auf sechs Strecken austoben. Dabei steht Euch ein Trainingsmodus, in dem allein geübt werden kann, und ein Meisterschaftsmodus zur Wahl. Des weiteren kann im "Time Attack"-Modus um die beste Rundenzeit gegen sämtliche Gegner gefahren werden. Während der Meisterschaft beginnt Ihr grundsätzlich auf der ersten Strecke und müßt, um in der nächsten mitfahren zu können, unter den ersten drei Plazierten sein. In den beiden anderen Modi können lediglich die ersten drei Kurse gefahren werden. Weitere Kurse werden erst verfügbar, wenn Ihr sie im Championship-Modus erfolgreich gemeistert habt.



Säurebad: Vorsichtiges Navigieren ist unbedingt von nöten

Nach dem Start, übrigens grundsätzlich aus letzter Position, blickt Ihr entweder von hinten auf Eure Energiekugel oder wählt die First-Person-Perpektive aus den Augen des Fahrers. Mit Stick oder Tastatur gebt Ihr Gas und lenkt den Ball. Die Strecken schweben sozusagen frei im Nichts, was des öfteren unangenehme Auswirkungen hat. Kommt Ihr allzusehr von der Strecke ab, fallt Ihr einfach runter und werdet automatisch wieder zurück auf den Kurs gebeamt, was natürlich wertvolle Zeit in Anspruch nimmt. Das wirklich gemeine an den "Scorcher"-Rennstrecken sind jedoch die vielen Fallen. So tauchen auf der Straße riesige **Löcher** auf, die ebenfalls keinen Boden haben, mit Säure gefüllte Gräben müssen übersprungen werden und nebenbei solltet Ihr aufpassen, daß andere Rennteilnehmern Euer Bike nicht vom Kurs schubsen. Diesen Widrigkeiten kann nur mit besonderen Fähigkeiten des "Scorcher"-Bikes begegnet werden: Mit Sprüngen und Boosts. Für beide Extra-Funktionen muß Energie in Form von Pyramiden auf der Strecke gesammelt werden. Diese wird dann entweder in zusätzliche Energieschübe (grüne Energie) oder Sprungkraft (blaue Energie) umgesetzt. Nur mit überlegtem Einsatz dieser Extras könnt Ihr es der übermächtigen Gegnerschar zeigen. *kn*



Dieser Looping ist nur mit Full Speed und Geschick zu meistern



Knut Gollert

GEHT SO

Junior-Designer dürfen Fehler machen, darauf achtet der Senior-Designer und korrigiert, wenn nötig. Während "Scorcher" produziert wurde, hatte der Senior scheinbar Urlaub... Doch zuerst die guten Nachrichten: Die Grafik gehört zum besten des Genres, die CD-Musik hat schon fast "Wipeout"-Niveau und die Strecken sind an sich sehr abwechslungsreich designt. Doch fängt es bei letzteren auch schon an zu hapern. Während die ersten beiden Kurse recht gut zu meistern sind, werden die Strecken drei bis sechs unspielbar schwer, zumal sämtliche Computergegner (vor allem die ersten drei) scheinbar mühelos und unglaublich schnell selbst die gefährlichsten Stellen und Abgründe meistern. Während der Spieler regelrecht gezwungen ist, vorsichtig und langsam zu fahren, preschen Computerfahrer mit Fullspeed über einen mit Löchern übersäten schmalen Zick-Zack-Kurs. Frust ersetzt die anfänglich große Motivation, und die wenigen Extras und Gimmicks können daran nichts ändern. Ein Designfehler, der ein ganzes Spiel zunichte macht!

Name .... **Scorcher**
Genre .... Rennspiel
Hersteller .... GTI
Niveau .... schwer
Preis .... ca. 90 Mark
Spieler 1

System .... DOS, Win'95
Festplatte belegt .... 25 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung ..... Tastatur, Joystick
Extras .... keine

	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung	✔	✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			166
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **77%**
Sound **74%**
Spielspaß
56%

Bilder auf CD

Lieber wäre mir jetzt ein Power Play Abo

Diese Frau weiß, was gut ist.
12mal prickelnde Action im Jahr, **12mal früher** als am Kiosk, **12mal pünktlich und bequem** nach Hause! **Das Power Play Abo** – für nur **6,90 DM pro Heft** und immer mit CD.
Kurzum. Das beste Sparpaket in Sachen Zeit und Geld.
It´s so easy! Karte oben ausfüllen und ab die Post.



POWER PLAY•VÖLLIG GENIAL

SPLITTERWELTEN

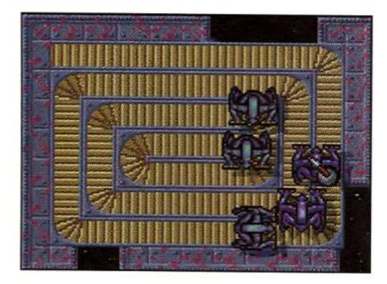
Denkspiele am PC erleben einen zweiten Frühling. Damit Fans sich so richtig austoben können, hier ein Überblick über aktuelle Knobeleien.

Spieldesigner Andreas von Lepel dürfte Freaks eher als Moderator der mittlerweile kultigen, weil längst eingestellten ZDF-MME-Show "X-Base" bekannt sein, denn als Spielemacher. Auf sein Konto geht allerdings die unvergessene Ballerei "Sarcophaser" und neuerdings auch "Splitterwelten", ein Spiel, das schon seit mehreren Jahren in der Mache ist und nun endlich über Publisher Magellan in die Läden kommt.

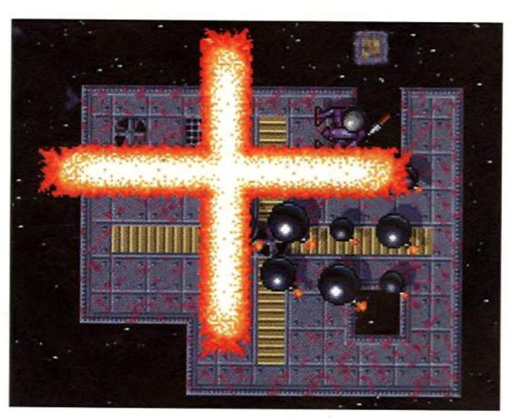
"Splitterwelten" ist eine witzige Mischung aus Echtzeitstrategie und Knobelei, wobei es im Großen und Ganzen nur um eines geht: Sämtliches Feindvolk muß von dem aktuellen Planetensplitter geschubst werden. Warum dies? Weil ein paar Aliens das Sonnensystem gesprengt haben und von den vier Planeten nur noch "Splitter" übrig geblieben sind. Auf diesen Bruchstücken geht den Bewohnern nun langsam der Sauerstoff aus und so ist es Eure Aufgabe, eventuelle gegnerische Stämme ins All zu schubsen, damit Eure Leute überleben und die Planetenstückchen wieder zusammenfügen können. Auf dem aus der Vogelperspektive zu überblickendem Splitter schiebt Ihr nun mit bis zu 16 eigenen Mannen die gegnerischen Männchen über den Rand des Asteroiden. Dabei entscheidend ist vor allem die Stärke und Geschwindigkeit der stets vorgegebenen Charaktere. Eure Aufgabe ist es, den eigenen Mannen eine bestimmte Laufrichtung zu geben, um die Gegner mit viel List und Tücke ins All zu schleudern. Dabei kann die Kraft der jeweils angewählten Figur mittels Mausklick kurzzeitig mit magischer Energie aufgebohrt werden, wovon Euch jedoch nur eine bestimmte Menge zur Verfügung steht. Kleine Nettigkeiten, wie Förderbänder, Berge, Bomben oder Mini-Flüsse sorgen für taktische Einflüsse, mit denen einige Level überhaupt erst zu lösen sind. Multiplayer-Fans kommen in den Genuß eines Vier-Spieler-Modus´, bei dem allerdings alle Spieler am selben Rechner sitzen müssen. Habt Ihr "Splitterwelten" durchgespielt, kommt Ihr übrigens in den Genuß des Leveleditors. *kn*



Förderbänder müssen taktisch eingesetzt werden



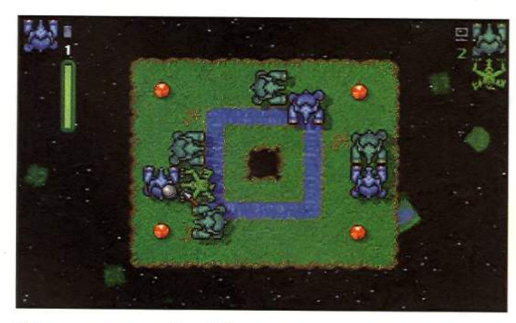
In diesem Level verliert man recht schnell den Überblick



Bomberman? Ähnlichkeiten sind zufällig...



Im Mehrspielermodus geht die Post ab



Wer zu lange im Wasser steht, ertrinkt



GEHT SO

Es ist schon irgendwo traurig, aber in "Splitterwelten" steckt wahnsinnig viel Spaß, der von der wirklich schlechten Grafik dermaßen gebeutelt wird, daß das Spiel ins langweilige Mittelfeld rutscht. Das Spielprinzip ist zwar verdammt einfach, deswegen jedoch nicht anspruchslos. Besonders in späteren Levels muß vor Beginn wirklich überlegt werden, mit welcher Strategie und welchen landschaftlichen Vorteilen dieser Level gewonnen werden kann, denn spätestens ab dem zweiten Planeten greifen die Gegner mit brutaler Übermacht an. Die vielen Extras wie Bomben oder Förderbänder, sorgen dabei für genug Abwechslung. Doch die technischen Schwächen lassen weniger Motivation aufkommen, als das Spielprinzip vermuten läßt. Optisch und auch in Sachen Soundeffekte hätte "Splitterwelten" vor vier Jahren wohlwollend ins Computerspielbild gepaßt, heute verdient es eine satte Ohrfeige. Allein die Musik kann überzeugen, doch verhilft es den "Splitterwelten" nicht in die Oberklasse der Denkspiele.

Name .... **Splitterwelten**
Genre .... Denkspiel
Hersteller .... Empire/Rowan
Niveau .... einstellbar/mittel
Preis .... ca. 60 Mark
Spieler 1-4

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	40		
empfohlen		DX2	

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System .... DOS
Festplatte belegt .... 20 MByte
RAM-Ausstattung .... 4 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus .... Joystick
Extras .... keine

Grafik 18%
Sound 45%
Spielspaß

Solo	Multi
45%	56%

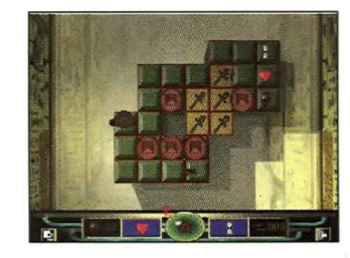
Demo auf

EGYPTIA



Die 3D-Ansicht sieht manierlich aus...

Ein furchtloser Archäologe auf der Jagd nach dem Gold der Pharaos – was sich zunächst wie ein neues LucasArts-Adventure anhört, dient hier lediglich als Szenario. Um die geheime Schatzkammer zu finden, muß der Indiana-Jones-Verschnitt in den ägyptischen Pyramiden durch 60 frei anwählbare Level hasten und dabei Obelisken auf die dafür vorgesehenen Felder wuchten. Vorausplanung ist dabei das A und O, da zum Rangieren der steinernen Ungetüme nur sehr wenig Platz zur Verfügung steht. Die einzelnen Spielstufen sind geschickt ausgetüftelt, aber sauschwer. Schon in den ersten Räumen benötigen selbst begabte Denksportler etliche Versuche, bis alle Säulen ihren Bestimmungsort erreicht haben, zumal das alte Ägypten einige unnötige Ärgernisse für den mies animierten Forscher bereithält. Über das knapp kalkulierte Zeitlimit kann man noch streiten, die stur ihre Bahnen ablaufenden Feinde sorgen jedoch für nichts als Verdruß. Sie sind für die taktische Vorgehensweise nämlich unwichtig, rauben dem Helden aber bei jeder Berührung ein Stück Lebensenergie und dem Spieler recht bald den letzten Nerv. Der Fluch des Pharaos soll den Programmierer der Steuerung ereilen, da das Heldensprite ausschließlich gerade Linien entlang laufen kann. Das führt zu wahren Klickorgien, wobei der zappelige Cursor oft ungewollt auf dem falschen Feld landet. Dennoch ist Unerschrockenen, die gern für einen Level den ganzen Abend opfern, "Egyptia" dank des passablen Leveldesigns durchaus ans Herz zu legen. *mg*



...zum Spielen empfehlen wir aber die 2D-Übersicht

Name	**Egyptia**		
Genre	Denkspiel		
Hersteller	DOE Entertainm./CDV		
Niveau	schwierig		
Preis	ca. 60 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		
System	Windows 95		
Festplatte belegt	52 MByte		
RAM-Ausstattung	6 MByte		
Steuerung	Tastatur, Maus		
Extras	keine		
Grafik	**30%**		
Sound	**46%**		
Spielspaß	**53%**		

FLIP OUT

Wieder einmal ist auf dem Käseplaneten Phrohmaj die Zeit des großen "Tile Flipping Festivals" angebrochen. Der Austragungsort dieses populären Denkportfestes ist für gewöhnlich eine drei mal drei Felder messende Spielfläche. Auf jedem der Felder befindet sich ein farbiger Sockel, dem ein Plättchen gleicher Farbe zugeordnet werden muß. Zu Beginn eines Levels liegen die Platten natürlich in falscher Reihenfolge auf den Sockeln, eine überzählige Kachel wirbelt durch die Luft. Durch Anvisieren mit dem Cursor könnt Ihr weitere Platten hochschleudern und an anderer Stelle wieder zu Boden purzeln lassen. Dabei ist wichtig, daß immer mindestens ein Plättchen in der Luft bleibt. Fällt auch die letzte Fliese, bevor das Muster stimmt, muß der Level wiederholt werden. Alle paar Spielstufen gibt es außer einem neuen Grafikset (Mount Rushmore, Yellowstone Nationalpark etc.) auch noch einige erschwerende Zusatzfeatures. Beispielsweise machen die Phrohmajaner es sich auf den Sockeln gemütlich, ein zweiter Cursor wirft eigenständig Platten durch die Gegend oder irgendein Übeltäter verschluckt ganz einfach eine der Kacheln. Der Schwierigkeitsgrad kann in vier Abstufungen verstellt werden. Auf Anfängerniveau sind die Farben der Platten ständig sichtbar, während sie in den höheren Stufen höchstens kurz in der Luft aufblinken oder sogar ganz verborgen bleiben, so daß das Ganze wie eine hektische Memory-Variante wirkt. Die Glanzzeit der Denkspiele gehört eindeutig der Vergangenheit an, dennoch ist "Flip Out!" dank abwechslungsreicher Features kurzzeitig noch recht amüsant. *us*



Tanz auf dem Geysir im Yellowstone-Park

Name	**Flip Out**		
Genre	Denkspiel		
Hersteller	Gametek		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 60 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung		✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		
System	Win 95		
Festplatte belegt	>1 MByte		
RAM-Ausstattung	8 MByte		
Steuerung	Tastatur, Maus, Gamepad		
Extras	keine		
Grafik	**32%**		
Sound	**24%**		
Spielspaß	**55%**		

MIND GRIND

Name	**Mind Grind**
Genre	Denkspiel
Hersteller	Topware/Microtorum
Niveau	mittel
Preis	ca. 40 Mark
Spieler	1-2

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			100

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win 95
Festplatte belegt	13 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik **28%**
Sound **22%**
Spielspaß

Solo	Multi
18%	29%

Die kanadische Firma Microforum fiel bis jetzt durch Totalausfälle wie "Maabus" auf. Nun versucht sie sich an einem "Trivial Pursuit"-Clone. Eine Alien-Olympiade, deren Gewinner die Erde besiedeln darf, ist der Hintergrund für fünf verschiedene Spiele, in denen Ihr letztendlich immer Wissensfragen beantworten müßt. Habt Ihr Euch ein digitales Alter Ego ausgesucht, sollen z.B. vier Felder in einer 8x8–Matrix nebeneinander besetzt oder ein Labyrinth samt zu öffnender Türen durchquert werden. So stellt der Rechner rund 3 000 Fragen (meist als Text) aus zehn Gebieten wie Sport oder Mythologie, die im Multiple-Choice-Verfahren gelöst werden – eine "Richtig/Falsch"-Option vermißten wir schmerzlich. CPU-Gegner sucht man ebenfalls vergeblich, was aber kaum stört, denn als Solo-Partie macht dieses Spiel-Genre eh keinen Spaß. Um so unverständlicher ist es, daß maximal zwei menschliche Kontrahenten zugelassen sind. Bei Virgins Versoftung des Klassikers "Trivial Pursuit" konnten immerhin sechs Schlauköpfe teilnehmen. Da holt auch die Vielzahl an Fragen (immerhin die Hälfte des "Trivial Pursuit"-Brettspiels) nichts heraus: Neben den teils anspruchsvollen Aufgaben etwa zur Geschichte finden sich typische US-Themen wie Foot- oder Baseball, mit denen hierzulande nur wenige etwas anfangen können. Daher lautet das Fazit: wenig empfehlenswert. *mash*



Ihr müßt alle Fragen unter Euch beantworten, um ins nächste Spiel zu gelangen



Altertümlich und Quelle für Mißverständnisse: Multiple-Choice-Antworten

GUBBLE

Name	**Gubble**
Genre	Denkspiel
Hersteller	Actual/CDV
Niveau	schwierig
Preis	ca. 60 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			100

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	Win 95
Festplatte belegt	14 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur
Extras	keine

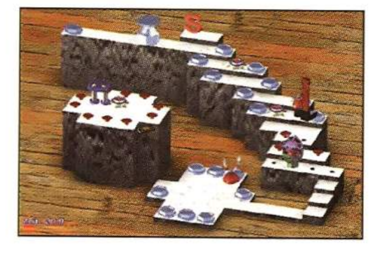
Grafik **42%**
Sound **38%**
Spielspaß

52%

Wann beschäftigt sich ein Außerirdischer mit Hammer und Schraubenzieher? Immer dann, wenn garstige Bösewichter sein Eigenheim mitsamt der lieben Nachbarschaft in Schutt und Asche gelegt haben. Also setzt sich der drollige Alien in seine Rakete – die übrigens ein bißchen wie ein Eierbecher aussieht – und beginnt mit der Arbeit. Das Spielprinzip von "Gubble" erinnert entfernt an "Pac-Man": Der Spieler fährt vorbestimmte, mehr oder weniger komplex angelegte Wege ab. Solange er auf Schraubenziehern, Sägen oder Hämmern thront, kann er damit Schrauben, Nieten oder Nägel entfernen, die in den Wegen stecken – ähnlich, wie der gefräßige Pac-Man seine Punkte verschlungen hat. Auch in "Gubble" wird der Extraterrestrische verfolgt, allerdings nicht von Gespenstern, sondern von Zahnrädern, fliegenden Untertassen oder Robotern. Jeder unfreiwillige Kontakt zehrt an der Gesundheit. Zur Verteidigung kann der lila Kerl kurzfristig die restliche Welt einfrieren oder seine Geschwindigkeit erhöhen. Insgesamt bietet das Programm rund 150 Level. Während die ersten 20 recht einfach sind, wird es später knifflig – ohne gute Planung geht nichts. Speicherstände gibt's nur wenige: Wer seinen Spielstand sichern möchte, muß sich die verfügbaren Plätze gut einteilen. Steuerung und Gameplay sind solide, allerdings dürfte das simple Spielprinzip nur wenige Zeitgenossen langfristig an den Monitor fesseln. *ste*



Der kleine Handwerker in Action



Optisch kommt jeder Level anders daher

SHOOT ME UP, KURT

ES IST SOWEIT
27. MÄRZ
1997



PC ACTION GOLD



POWER PLAY 90%



PC GAMES 94%

"MDK DEKLASSIERT MIT EINEM HANDSTREICH EINEN GROSSTEIL DER 3D-KONKURRENZ, HIER STIMMT ALLES." - PETER STEINLECHNER (POWER PLAY 3/97)

"REVOLUTION IM ACTION-GENRE"- (POWER PLAY 3/97)

"KEIN ANDERES SPIEL HAT UNS MEHR BEEINDRUCKT ALS MDK" - OLIVER MENNE (PC GAMES 4/97)

"MDK BRENNT EIN PRÄCHTIGES FEUERWERK AN NEUEN IDEEN UND ABWECHSLUNGSREICHEN LEVELS AB." - JÖRG LANGER (PC PLAYER 5/97)

MDK

FÜR PC CD-ROM



http://www.shiny.com

DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH

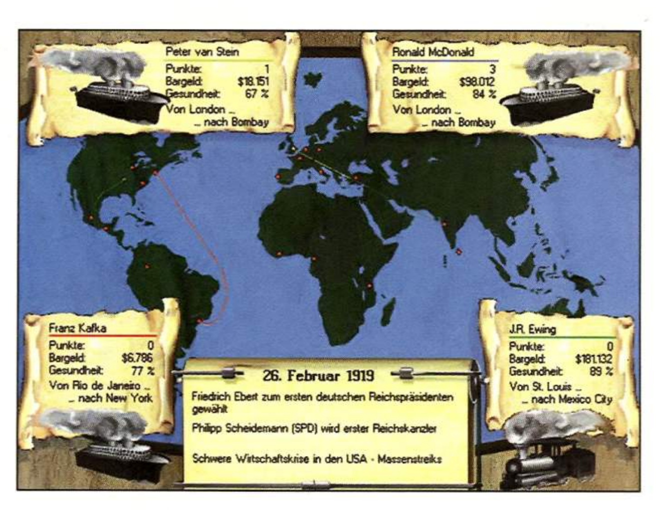


VERMEER

Kunst und Kommerz treffen sich in einem wohlbekannten Spielprinzip

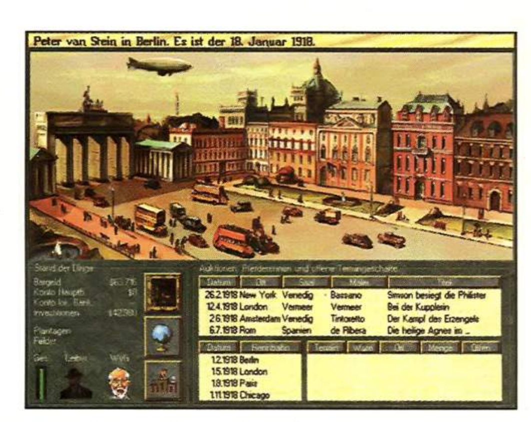


Eine der Plantagen



Die Reisekarte: Im Fenster unten laufen historische Ereignisse ab

"Vermeer" ist das Remake eines Spiels aus dem Jahr 88. Der Klassiker, damals von einem Programmierer namens Ralf Glau entwickelt, begründete den Erfolg des Sub-Genres "deutsche Wirtschaftssim" mit. Glau ist auch diesmal wieder beteiligt, und damals wie heute geht es darum, ein Firmenimperium aufzubauen. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Handlungsreisenden zum Ende des ersten Weltkriegs. Einsatzort ist der ganze Globus: Man reist in verschiedene Großstädte, von Bombay über Rio de Janeiro bis hin zu Mexico City, und errichtet Plantagen. In denen bauen einheimische Arbeiter im Auftrag des Spieler eines von vier Gütern an: Zur Auswahl stehen Kaffe, Kakao, Tabak und Tee. Sobald ausreichende Mengen produziert sind, verschifft man sie per Frachter in die Welthandelsmetropolen London oder New York und lagert sie entweder ein oder verkauft sie an der Warenbörse. Mit diesem Verfahren macht der Spieler einen Großteil seines Gewinns. Daneben gibt es andere Möglichkeiten, mit denen sich Profit machen läßt: So kann man Warentermingeschäfte tätigen, an Pferdewetten teilnehmen oder nach vergrabenen Schätzen buddeln. Damit das Kohleschefeln nicht reiner Selbstzweck ist, hat Ascaron eine kleine Rahmengeschichte gestrickt: Einem alten Erbonkel haben Einbrecher die Gemäldesammlung gemopst. Der reiche Verwandte beschließt, sein Vermögen demjenigen seiner



Stadtübersicht Berlin: In den Metropolen sind Bank, Hotel und Auktionshaus

Enkel zu vermachen, der ihm die meisten Bilder zurückbringt. Und genau dafür wird das verdiente Geld denn auch gebraucht: Auf unregelmäßig stattfindenden Versteigerungen lassen sich – ausreichend finanzielle Mittel vorausgesetzt – all die gestohlenen Kunstwerke wieder zurückkaufen. Wer vor dem Tode des lieben **Onkels** die meisten Bilder zusammenrafft und bei ihm abliefert, bekommt sein gesamtes Vermögen. Wer Schwierigkeiten hat, ausreichend Moneten für die alten Ölschinken aufzutreiben, kann sich auch an Fälscher wenden und dem Onkel billige Kopien der Meisterwerke andrehen – läuft aber auch Gefahr, aufzufliegen. Gespielt wird gegen vier Mitstreiter, deren Rolle entweder der Computer oder, im Netzwerk, menschliche Mitstreiter übernehmen. In der Aufmachung präsentiert sich "Vermeer" schlicht: Sprachausgabe gibt's nur an wenigen Stellen wie im Intro oder bei Versteigerungen, ansonsten sorgt nur eintöniges Musikgedudel für akustische Untermalung. Alle Grafiken basieren auf handgemalten Vorlagen in SuperVGA, kommen aber einfallslos daher und können nicht überzeugen. *ste*



NA JA

Gibt es tatsächlich Computerspieler, die auf Programme wie "Vermeer" warten? Auch das neue Werk von Ascaron reiht sich unauffällig in die lange Reihe der typisch deutschen Wirtschaftssims ein: Immer ein bißchen Hauch von Geschichte, damit Sohnemann der Oma weismachen kann, er lernt was und trödelt nicht nur sinnlos herum. Immer mit den gleichen Arten von Abwechslung, die längst niemand mehr sehen kann: Ich weiß echt nicht mehr, in wie vielen Varianten von Glücksspiel (hier: Pferdewetten, Roulette) ich schon mein eher gelangweilt als sauer verdientes Geld verdoppeln konnte. Immer der gleiche Spielverlauf, bei dem man Anfangs mit Anlaufproblemen kämpft, aber schnell den Dreh raus hat und dann nur noch gewinnen kann. "Vermeer" ist auch innerhalb des Genres Mittelmaß: Unterhält ein paar Stunden ganz nett, dann legt man es angeödet zur Seite. Nur der Multiplayer-Modus ist besser als bei der Konkurrenz – aber da fallen mir doch ganz andere Spiele für richtig gute Netzwerksessions ein.

Name .... **Vermeer**
Genre ...... Wirtschaftssimulation
Hersteller .... Ascaron
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 80 Mark
Spieler .... 1 bis 4

System .... Win'95
Festplatte belegt .... 20 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Maus, Tastatur
Extras .... Netzwerk

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 42%
Sound 39%
Spielspaß

Solo	Multi
44%	49%

Bilder auf CD

mehr als 10 Jahre Spaß an Spielen

Bachler Computersoftware

Sonderangebote

Aces of the Deep DV 36,95
Albion DV 29,95
Amberstar DV 19,95
Anvil of Dawn DV 24,95
Ascendancy DV 32,95
Battle Isle 3 DV 36,95
Chewy - Esc von F5 DV 29,95
Civilization DV 26,95
Colonization DV 27,95
Crusader - No Remorse DV 29,95
Crusader - No Regret DV 39,95
Day of the Tentacle DV 32,95
Deep Space Nine DV 24,95
Der Patrizier DV 34,95
Der Reeder DV 19,95
Destruction Derby DV 29,95
Die Siedler DV 24,95
Discworld DV 29,95
Ecstatica DV 29,95
Euro 96 Soccer DV 24,95
Fantasy General DV 29,95
FIFA Soccer '96 DV 29,95
Flight Unlimited DV 32,95
Gene Wars DV 39,95
Golden Gate Killer DV 22,95
Hanse - Die Expedition DV 34,95
Heroes of Might & Magic DV 32,95
Jagged Alliance DV 32,95
King's Quest 7 DV 22,95
Lemmings 1-3 DV 29,95
Little Big Adventure DV 29,95
Lost Eden DV 19,95
MAG!!! DV 27,95
Magic Carpet 2 DV 29,95
Mechwarrior 2 (Win 95) DV 29,95
Micro Machines 2 Special Edition DV 29,95
NASCAR Racing 1 + Track Pack DA 19,95
Panzer General 2 DV 29,95
Pirates! Gold DV 29,95
Pitfall (Win 95) DV 29,95
Pizza Connection DV 19,95
Privateer & Zusatz Disk. DA 29,95
Pro Pinball - The Web DV 29,95
Psycho Pinball DA 29,95
Rayman DV 32,95
Rebel Assault DV 32,95
Sam & Max DV 32,95
Shanghai - Große Momente DV 22,95
Simon the Sorcerer 2 DV 29,95
Space Quest 6 DV 22,95
Star Trek - 25th Anniversary DV 24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites DV 24,95
Star Trek Next G. "A Final Unity" DV 39,95
Steel Panthers DV 29,95
Summer & Winter Challenge DV 22,95
Syndicate Wars DV 39,95
Theme Park DV 29,95
This means war! DV 29,95
Time Commando DV 39,95
Transport Tycoon & World Editor DV 29,95
U.S. Navy Fighters DV 29,95
Vollgas DV 32,95
Wing Commander 3 DV 34,95
Wizardry 7 DV 19,95
Worms DV 29,95
X-COM DV 29,95



Spiele Sammlungen

Gamebox DV 44,95
Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.

Gold Games Collection DV 39,95
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druidenzirkel, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.

LucasArts Classic Adventures DV 39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken

LucasArts Top Adventures DV 39,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2

Wing Commander Kilrathi Saga (1-3 in Deluxe-Fassung) DV 57,95















CD-ROM

3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night DV 69,95
Aces of the Deep Zusatz-Missionen DV 36,95
Advanced Tact. Fighters Gold DV 79,95
Age of Sail DV 79,95
AH-64D Longbow Gold DV 79,95
AH-64D Longbow Data Disk DV 46,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3) DV 59,95
Baphomets Fluch DV 74,95
Banzai Bug (Win 95) DV 59,95
Bazooka Sue DV 77,95
Biing! - Limited Edition DV 42,95
Bleifuss 2 DV 59,95
Bundesliga Manager '97 DV 67,95
Caveland (Win 95) DV 69,95
Civilization 2 DV 54,95
Civilization 2 Scenarios & Zusätze DV 39,95
Command & Conquer 1 DV 79,95
Command & Conquer 1 Mission DV 27,95
Command & Conquer 1 SVGA DV 87,95
Command & Conquer 2 DV 87,95
Command & Conquer 2 Level-CD:
Der Gegenangriff DV 27,95
Command & C. 2 - Perfect Alert! DV 27,95
C. & C. 2 Level, Patches u.v.m. DV 24,95
Creatures (Win 95) DV 69,95
Creatures Zusatz-CD DV 19,95
Daggerfall DV 74,95
Das Gewehr DV 77,95
Das Schwarze Auge 3 DV 36,95
Daytona USA DA 74,95
Death Rally DA 54,95
Demonworld (Win 95) * DV 69,95
Der Planer 2 DV 69,95
Destruction Derby 2 DA 74,95
Diablo (Win 95) DA 79,95
Diablo Zusatz-CD DA 19,95
Die Fugger 2 DV 52,95
Die Pandora Akte DV 79,95
Die Siedler 2 DV 67,95
Die Siedler 2 Mission CD DV 29,95
Die Siedler 2 Scenario Disk. DV 7,95

CD-ROM

Die Stadt der verlorenen Kinder DV 74,95
Discworld 2 DV 79,95
Dominion (Win 95) DV 79,95
Down in the Dumps DV 69,95
Ecstatica 2 DV 74,95
Elisabeth I. DV 69,95
Eradicator DV 67,95
Extreme Assault * DV 69,95
FIFA Soccer '97 DV 74,95
FIFA Soccer Manager DV 69,95
Flottenmanöver (Win 95) DV 74,95
Flying Corps DV 84,95
Formel 1 * DV 89,95
Formula 1 Grand Prix 2 DV 89,95
Formel 1 Grand Prix 2 Add-Ons DV 19,95
Formel 1 GP 2 Fahrertraining DV 24,95
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack DV 29,95
G-Nome DV 72,95
Gabriel Knight 2 DV 69,95
Have a N.I.C.E. day! DV 59,95
Heroes of Might & Magic 2 EV 84,95
Heroes of Might & Magic 2 DV 76,95
Hexagon Kartell DV 69,95
Holiday Island DV 74,95
Holiday Island Zusatz-CD DV 22,95
Interstate '76 * DV 79,95
Isnogud DV 52,95
Jagged Alliance 2 DV 74,95
KKND - Krush, Kill and Destroy DV 59,95
Leisure Suit Larry 7 DV 82,95
Links LS DV 92,95
Links LS Kurs Kollektion (1,2 oder 3) DV 52,95
Lords of the Realm 2 DV 82,95
Lost Vikings 2 DV 66,95
Mad TV 2 DV 69,95
Master of Orion 2 DV 74,95
M.A.X. DV 79,95
MDK DV 86,95
Mechwarrior 2: Mercenaries DV 86,95
NASCAR Racing 2 DA 79,95
NBA Live '97 DV 74,95

CD-ROM

Need for Speed Special Edition DV 79,95
Need for Speed 2 DV 74,95
Nemesis - Wizardry DV 74,95
NHL Hockey '97 DV 74,95
Perfect Weapon * DV 74,95
Perry Rhodan -
Abenteuer Universum DV 37,95
Pinball 97 DA 54,95
pod DA 69,95
Privateer 2 DV 79,95
Realms of the Haunting DV 79,95
Rebel Assault 2 DV 46,95
Rendez vous im Weltraum DV 82,95
Risiko (Win 95) DV 74,95
Road Rash (Win 95) DV 59,95
Schleichfahrt DV 69,95
Sega Rally DV 74,95
Sherlock Holmes 2 DV 74,95
Silent Hunter Zusatz-CD DV 29,95
Sim Copter DV 74,95
Sim Copter Zusatz-CD DV 19,95
Sonic Collection (Win 95) DV 54,95
Star General DV 76,95
Steel Panthers 2 DV 74,95
Super EF2000 (Win 95) DV 86,95
Terminator Skynet DA 39,95
TFX: EF2000 Special Edition DV 86,95
TFX: EF2000 Zusatz-CD DV 36,95
The Dig DV 46,95
Theme Hospital DV 74,95
TIE Fighter Deluxe Edition DV 46,95
Tomb Raider DV 69,95
Toonstruck DV 74,95
Trek Academy DV 39,95
U.S. Navy Fighters '97 DV 79,95
Vermeer DV 57,95
Warcraft 2 Exklusiv-Edition DV 86,95
Wing Commander 4 DV 57,95
Wing Commander Kilrathi Saga DV 57,95
(WC 1-3 in Deluxe-Fassung!)
X Wing Edition DV 32,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,90 DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 180,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt

Blücherstr. 24
46397 Bocholt

✆ (02871) 183088, 180637, 8631 o. 185443

Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 + 18 54 43 • Fax: 0 28 71 / 86 31

DARKLIGHT CONFLICT

Krawall im All: Effektstarke 3D-Weltallballerei von Electronic Arts und Rage

Im galaktischen Kampf zwischen den Reptons und den Ovons – dem "darklight conflict", ziehen die Reptons immer wieder den Kürzeren. Die Raumschiffpiloten der Ovons sind einfach zu clever. Um diesen mißlichen Umstand zu beseitigen, entführen die Reptons kurzerhand einen irdischen Kampfjet-Piloten – also Euch – als Verstärkung. Vor dem eigentlichen Spielstart könnt Ihr Euch erstmal durch verschiedene Optionsmenüs hangeln: Hier läßt sich beispielsweise einstellen, welche Steuerungsart Ihr bevorzugt (z.B. Tastatur solo oder in Kombination mit der Maus oder dem Joystick. Zudem entscheidet Ihr im Hauptmenü, ob Ihr lieber den Arcade-Modus spielt – hier wird nur auf Punkte geflogen – oder, ob Ihr den Reptons in einer Kampagne hilfreich unter die Tentakel greift. Zudem können Missionen, die im Kampagnen-Modus erfolgreich absolviert worden sind, später als Soloauftrag nochmals geflogen werden. Weiterhin gibt es hier eine Art **Bibliothek**, in der alle Waffensysteme und Raumschiffe der Reptons und Ovons gezeigt und beschrieben werden. Last not least: Via Netzwerk können sich bis zu sechs Weltall-Krieger gegenseitig aus dem Universum pusten.





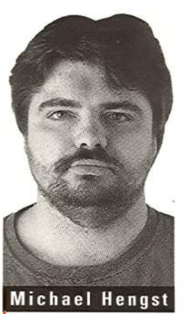
Feuer frei: Ein Feindraumschiff wird von unseren Laserkanonen stilecht zerbröselt

Fliegt Ihr im Auftrag der Reptons den kompletten Space-Krieg, gilt es erstmal einige Trainingsmissionen zu absolvieren. Hier erlernt Ihr den Umgang mit der Repton-Technik und könnt Euch an die Steuerung der Raumschiffe gewöhnen. Ist ein Auftrag geschafft, geht´s gleich mit dem nächsten – entsprechend schwierigeren – weiter. Ist das Trainingsprogramm absolviert, starten die eigentlichen Missionen. Je nach Auftragsart fliegt Ihr ein anderes Raumschiff (z.B. einen Jäger oder Bomber) oder sitzt an Bord einer Kanonenkanzel, um feindliche Angriffe auf Euer Mutterschiff abzuwehren – später dürft Ihr gar im Cockpit eines Ovon-Schiffes Platz nehmen. Insgesamt gibt es – inklusive Training – 50 Missionen. Das Briefing wird nur schriftlich angerissen; multimediale Zwischenszenen sucht man vergebens. Dafür steckte die britische Company ihr Know-How in die 3D-Grafik. Zwar ist im Weltall meist nur wenig los, aber die Objekte, die zu sehen sind, werden durch Sonnenlicht, Explosionen und Waffenfeuer in Echtzeit beleuchtet. Damit Ihr die texturierten Raumer und die Lichteffekte auch würdigen könnt, gibt es verschiedene Außenansichten. *mh*



▲ Beeindruckend: Die Lichteffekte und Explosionen

Space-Tor voraus ▶



Michael Hengst

GEHT SO

Optisch macht die PC-Version des Playstation- und Saturn-Shooters eigentlich einen fetzigen Eindruck: Tolle Lichteffekte, detailreich texturierte Raumschiffe und gigantische Explosionen sieht man in dieser Güte und Geschwindigkeit nicht alle Tage. Aber was nützt mir bitte die tolle Präsentation, wenn die spielerische Qualität hinterherhinkt? Die Steuerung des eigenen Schiffes ist ziemlich träge. Treffer bei gegnerischen Schiffen sind oft reine Glücksache. Außerdem: Egal welchen Schiffstyp man fliegt und ob man Schutzschilde aktiviert oder nicht: Nach rund drei Treffern fliegt der eigene Raumer auseinander. Fehler im Missionsablauf werden ebenso gnadenlos bestraft: Nur ein Ausrutscher (ein Ziel verfehlt, die falsche Waffe eingesetzt) und schon ist der aktuelle Auftrag mißglückt und darf noch mal geflogen werden. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad einiger Missionen extrem unfair: Da steht schon mal das eigene Schiff einem guten Dutzend schwerbewaffneter Feinde gegenüber, die sich alle gleichzeitig auf uns stürzen.

Name	**darklight conflict**
Genre	Action
Hersteller	Rage/Electronic Arts
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 6
System	DOS
Festplatte belegt	50 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	Netzwerk

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			120

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik **68%**

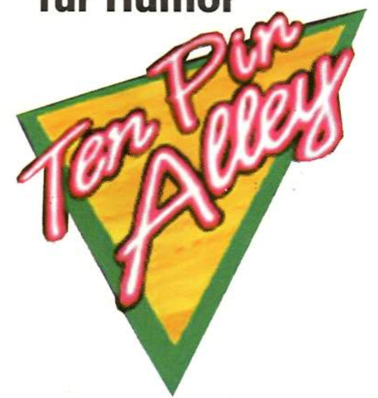
Sound **57%**

Spielspaß

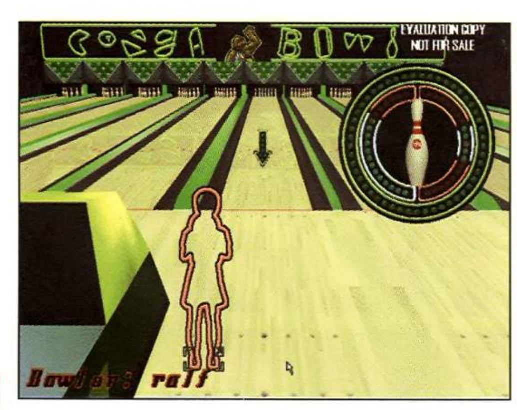
Solo	Multi
60%	52%

TEN PIN ALLEY

Bowling-Simulation mit viel Sinn für Humor



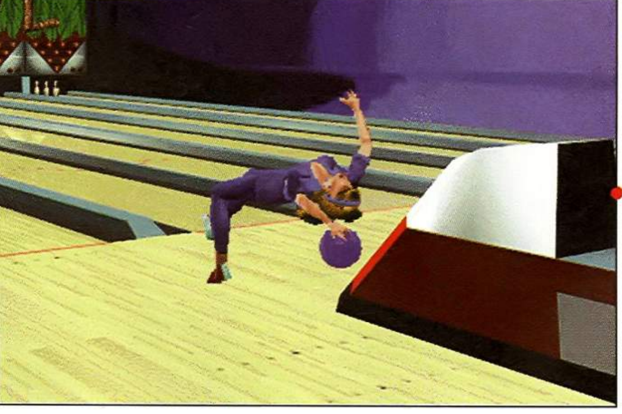
Spärlich, aber regelmäßig rollen Bowling-Simulationen auf unsere Festplatten zu. Daß zumindest in den USA ein riesiger Markt für diese klassische Freizeitsportart vorhanden ist, beweist nicht zuletzt die Tatsache, daß ausgerechnet Branchenmulti Electronic Arts dieses Thema jetzt neu angeht. "Ten Pin Alley" ist eine zunächst etwas skurril anmutende Mischung aus komplexer Steuerung und realistischen Spielmodi einerseits sowie lockerer Präsentation mit eingestreuten **Slapsticks** andererseits. Bis zu vier Bowler können bei einem Einzelmatch antreten, ein komplettes Turnier oder gar eine ganze Liga bestreiten, wahlweise an einem PC oder übers Netzwerk. Bevor es ans Werk geht, darf man sich einen der komplett aus texturierten Polygonen und gekonnt animierten Spieler aussuchen und diesen ganz nach eigenen Wünschen zurechtbiegen. Neben der Optik (Haut- und Hemdfarbe usw.) spielt dabei vor allem das Ballgewicht eine Rolle, außerdem dürfen Anfänger ihr Handicap ausgleichen bzw. Profis sich eines verpassen, um halbwegs eine Chancengleichheit herzustellen. Die drei vorhandenen Bowlinganlagen unterscheiden sich nur in ihrer Dekoration, für jede darf vor Beginn der bevorzugte Bodenbelag ausgesucht werden, der selbstverständlich Einfluß auf das Verhalten des Ballaufes hat. So ziemlich alles holte EA aus den begrenzten Möglichkeiten der Maussteuerung heraus. Durch zwei Klicks bestimmt man via einer Kreisbalkenanzeige die Wurfstärke, ein dritter sorgt für den notwendigen Effet und ein vierter läßt den Ball abgehen. Der Wurf wird ab diesem Moment von mehreren Kameras eingefangen, bis mehr oder weniger viele Pins fallen. Untermalt werden die Wettkämpfe von gut zur Atmosphäre einer Bowlingarena passenden Audiotracks. Leider setzt auch "Ten Pin Alley" das Zählsystem als bekannt voraus; dieses ist fast schwieriger zu beherrschen als der Sport selbst, weswegen gerade Einsteiger die wachsenden Zahlenkolonnen auf dem Scoreboard zwar interessiert, aber auch etwas ungläubig bestaunen. *mg*



Hier wird gebowlt: Rechts oben der Wurfkreis, in der Mitte der Richtungspfeil



Im Vergleich zur Playstation muß der PC-Bowler auf Spiegelungen verzichten



Diese Dame legt bei einem Fehlwurf gar einen unfreiwilligen Rückwärtssalto hin



Michael Galuschka

GEHT SO

Woran mag es liegen, daß "Ten Pin Alley" eigentlich ganz gut gelungen ist, ich aber während der Testerei des öfteren ein herzhaftes Gähnen nicht unterdrücken konnte? Nun, hauptsächlich ist daran die Sportart selbst schuld. Auch Golfen ist auf dem PC kein Interaktivitätswunder, die Anforderungen wechseln hier jedoch wenigstens von Schlag zu Schlag. Hat man auf der Bowlingbahn das richtige Timing erst einmal gefunden, sinkt das Motivationsbarometer nach einer Weile rapide in den Keller. Da hilft es auch wenig, daß der komplexe Bewegungsablauf gut in eine Drei-Klick-Steuerung umgesetzt wurde, die dem Könner alle Möglichkeiten offen läßt. Immerhin versüßen die wirklich spaßig anzusehenden Einlagen der Polygonbowler bei einem Fehlwurf dem völlig unbegabten Ballschieber den beschwerlichen Einstieg. Ansonsten bin ich von EA präsentationsmäßig Besseres gewohnt: Die Mischung aus Vektor- und Rendergrafik weist kaum Reize auf und ist bei weniger als 32 MB RAM selbst auf einem 200er schnell wie eine Rennschnecke.

Name	**Ten Pin Alley**
Genre	Sport
Hersteller	ASC-Games/Elec. Arts
Niveau	mittel
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 4
System	Win'95
Festplatte belegt	75 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Netzwerkoption

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			120

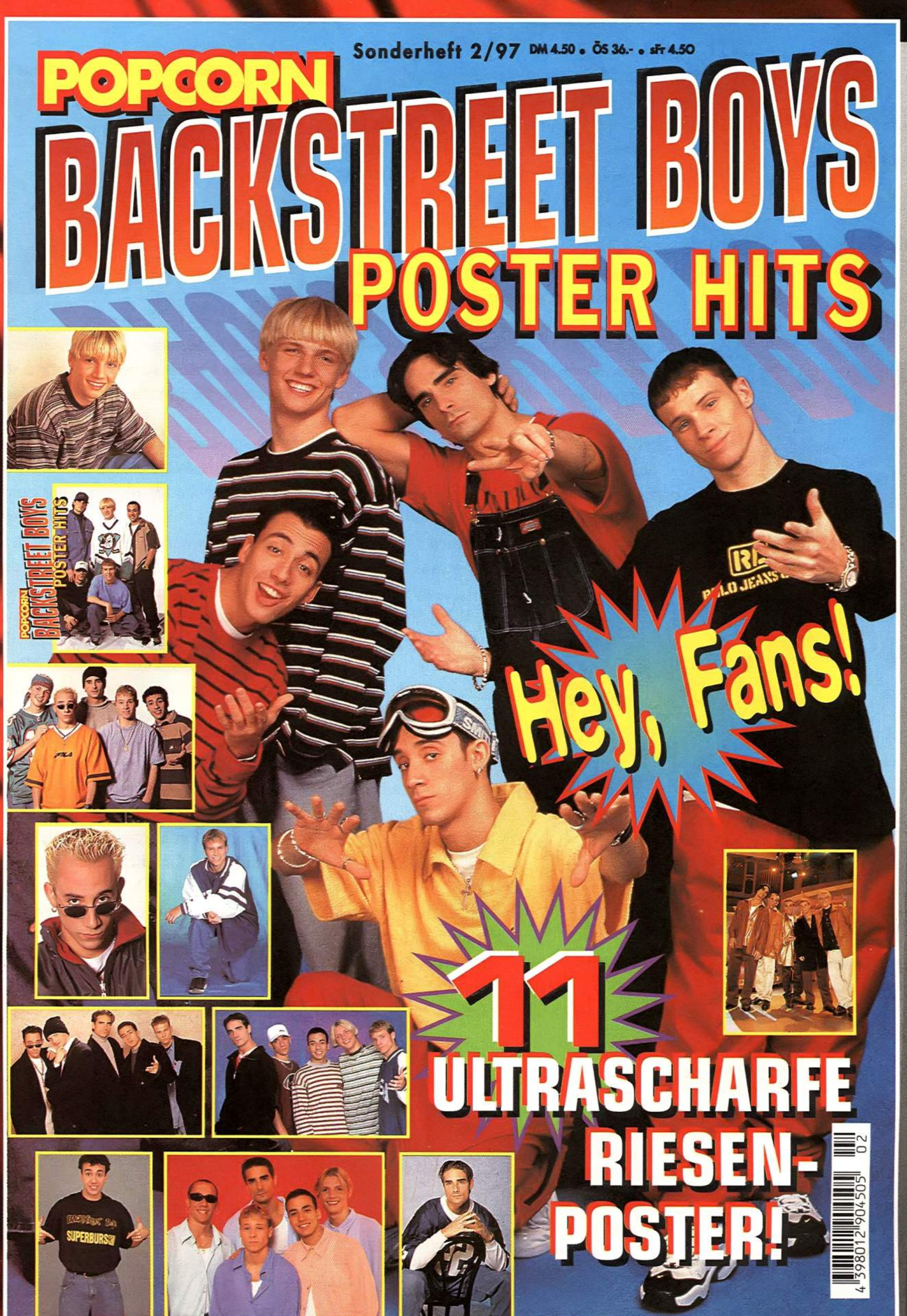
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 47%
Sound 52%

Spielspaß

Solo	Multi
59%	59%


Sonderheft 2/97 DM 4.50 • ÖS 36.- • sFr 4.50
POPCORN
BACKSTREET BOYS
POSTER HITS
Hey, Fans!
11
ULTRASCHARFE
RIESEN-
POSTER!

STAR COMMAND

Space-Echtzeitstrategie für Solisten und Netzwerk-Spezialisten

Im Weltall ist mal wieder der Teufel los: Ein wertvolles Mineral, das Solinite, ist Anlaß genug für uns Terraner und drei außerirdische Lebensformen, sich zu bekriegen. Der galaktische Bösewicht Narvek nutzt die Gunst der Stunde und unterjocht die Streithanseln. Unter dem Banner "Star Command" schart sich ein Häuflein unbeugsamer Recken, um das Universum von Narvek zu befreien. Wer will kann sich in einem **Trainingsszenario** in das Spiel einführen lassen. Mutigere Strategen dürfen sich an einem vorgefertigten oder per Zufall generierten Einzelszenario versuchen. Langfristig planende Spieler wagen sich an den Kampagnen-Modus. Hier ist das Universum in rund 40 Sektoren unterteilt, die Ihr in (fast) beliebiger Reihenfolge absolvieren könnt. So gibt es in jedem Sektor Hyperraum-Tore, die Euch in benachbarte Abschnitte bringen. Ob Ihr nun den Sektor unten, rechts oder links vom aktuellen Abschnitt ansteuert, ist egal. Vernetzte Spieler zocken im Verbund oder via Internet. Die wichtigste Einheit im Spiel ist Euer Mutterschiff: Nur mit diesem können Raumschiffbasen und andere Einrichtungen gebaut werden, die wiederrum notwendig sind, um eine schlagkräftige Streitmacht aufzustellen. Zudem kann allein das Mutterschiff die fünf verschiedenen Mineralien fördern, die zum "Bauen" dafür benötigt werden. So lassen sich Einrichtungen, Raumschiffe und Roboter einer Rasse erst dann bauen, wenn Ihr die entsprechende Technologie erforscht und die passenden Rohstoffe eingesammelt habt. Das Forschen ist simpel: Ihr fangt mit einer Technologie an. Nun könnt Ihr eine Universität (heißt je nach Rasse anders) errichten. Steht das Mutterschiff direkt daneben, wird zuerst die aktuelle Technologie erlernt. Ist alles – also alle Raumschiff- und Gebäudetypen – dieser Rasse erforscht, wird der Grundstock für die nächste Rasse gelegt. Baut Ihr nun eine Akademie der neuen Rasse, werden alle Einheiten und Raumbasen dieser Spezies „erlernt". Alles in allem gibt es 64 verschiedene Schiffe und Raumbasen. Das „Mischen" verschiedener Einheiten ist elementar: Die Terraner haben beispielsweise ein Schiff, das besonders gut gegen feindliche Basen einsetzbar ist, bei den sogenannten "Nomads" gibt es einen Schiffstyp, der feindliche Raketen und Geschosse abwehrt, die Computrons haben einen Raumer der gegnerische Roboter trefflich zerstört. Gesteuert werden die Truppen im "Command & Conquer"-Stil. Übrigens könnt Ihr nicht selbst einen Spielstand speichern. Dies erfolgt automatisch beim Flug durch die Tore. *mh*

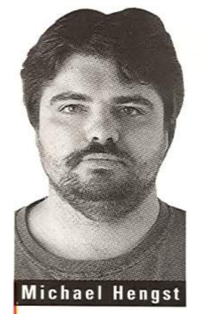





Echtzeitkampf: Unsere Einheiten greifen den Feid automatisch an



Alle Basen sind schon da: Wir haben sämtliche Technologien bereits erforscht



Michael Hengst

GEHT SO

Zwiespalt, dein Name ist "Star Command". Selten hat mich ein Spiel so hin- und hergerissen, wie dieses. Technisch macht "Star Command" einen durchaus guten Eindruck: Nette Grafik, flotte Soundeffekte und eine solide Steuerung lassen auf ein Strategie-Schmankerl hoffen und machen Appetit auf mehr. Im Dauerbetrieb überwiegen jedoch die Negativ-Eindrücke. Die Minusbilanz von "Star Command" fängt schon beim Speichern an: Da nur beim Übergang von einem Sektor in den nächsten gespeichert wird, reicht ein simpler Fehler in einem der späteren Sektoren dafür aus, daß der Galaxis-Befreier die komplette Campaign nochmals spielen muß. Außerdem sei die Frage erlaubt, warum man keine Einheiten von Sektor zu Sektor mitnehmen oder wenigstens wieder auflösen kann, um die Rohstoffe zu nutzen – was bei Gebäuden funktioniert, die dürfen „abgebaut werden. Da werden wertvolle Ressourcen für Schiffe verbraten, die dann in einem "geschafften" Sektor nur unnütz im All dümpeln und später fehlen.

Name	**Star Command**
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	GT Interactive
Niveau	schwer
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1 bis 4

System	DOS
Festplatte belegt	50 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Netzwerk

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 70%
Sound 66%
Spielspaß

Solo	Multi
68%	69%

HUGO und Hexana:
Da braut sich
was zusammen.

http://www.online1.de

Hugo

DAS NEUE INTERAKTIVE FANTASY-ABENTEUER BEI KABEL 1:
HUGO UND SEINE GEGENSPIELERIN HEXANA KABBELN SICH
IN DER HEXENKÜCHE. EINE WILD-KOMISCHE MIXTUR.

Jeden Samstag, 7x zwischen 11:00 und 14:30 Uhr



BATMAN FOREVER
THE ARCADE GAME

Ein Jahr zu spät: Trotz längst verklungener "Batmania" schlägt Acclaim noch einmal zu



Wer mit einem guten Gedächtnis gesegnet ist, wird im ersten Moment stutzig geworden sein: Batman Forever? Das ist doch ein alter Hut! Denkste – zwar wurde ein Programm gleichen Namens schon in Ausgabe 04/96 in der POWER PLAY besprochen, erst jetzt bringt Acclaim jedoch die PC-Adaption eines anderen, von Iguana ("Turok") entwickelten Automatenspiels auf den Markt und versieht sie mit dem Zusatz "The Arcade Game", um sie namentlich von ihrem Namensvetter abzugrenzen. Wieder dient die (kaum vorhandene) Handlung des letzten Fledermaus-Kinofilms als Vehikel für zünftige Sidescroller-Raufereien. Harvey Too-Face und der ominöse Riddler wollen Gotham City mit Hilfe ihrer Schergen ins Unglück stürzen, einzig Batman samt Juniorpartner Robin können die Stadt vor den beiden Unholden retten.

Kennt Ihr den Klassiker "Double Dragon", dann kennt Ihr im Prinzip auch "Batman Forever". Insgesamt acht Level führen Euch unter anderem in den Ballsaal des örtlichen Ritz Hotels, durch finstere U-Bahnschächte und Hinterhöfe sowie letztendlich in die Heimstätten der beiden Oberbösewichte. Wahlweise allein oder zu zweit wird von links nach rechts gelatscht, dabei machen pro Bildschirmlänge Dutzende von Raufbolden unterschiedlicher Gewichtsklassen das Heldenleben nicht gerade einfacher. Tritte und Fausthiebe sind die üblichen Mittel, um sich seiner Latexhaut zu erwehren, herumstehende Kisten bzw. Fässer geben außerdem praktische Wurfgeschosse ab. Jeder umgenietete Schurke läßt ein Emblem zum Aufsammeln zurück. Hat Batman (oder Robin) eine bestimmte Anzahl dieser Symbole eingesackt, zündet er automatisch eine Art Smart Bomb, die alle sichtbaren Feinde in Mitleidenschaft zieht. Andere Extras erscheinen ebenfalls sporadisch als aufklaubbare Icons am Boden. Neben dem obligatorischen Batarang, mehrstrahligen Laserpistolen, Minen oder Betäubungsgranaten stehen Euch mitunter auch ausgefallenere Apparaturen zur Verfügung. Beispielsweise könnt Ihr einen Schwarm aggressiver Fledermäuse herbeirufen, die feindlichen Heerscharen mit dem "VR-Mode" einfrieren oder Eure eigene Präsenz per Hologramm verdreifachen. Ein Greifhaken dient dazu, sich wie Tarzan an der Liane quer über den Screen zu schwingen, dabei arglose Passanten am Schlafittchen zu packen und von innen gegen die Monitorscheibe zu knallen.

Simultane Angriffe von vier bis fünf Gegnern sind häufig



Im Zweispielermodus kann das Dynamische Duo vereint zu Felde ziehen

Continues verhindern, daß das Abenteuer zu schnell vorüber ist, außerdem läßt sich der Schwierigkeitsgrad in drei Stufen justieren. *us*



Ulrich Smidt

GEHT SO

Gegenüber der acclaiminternen Comichelden-Konkurrenz "Separation Anxienty" und dem alten "Batman Forever" kann man "The Arcade Game" eine Verbesserung nicht absprechen. Es bietet mehr Überraschungen und grafische Vielfalt. Im Endeffekt stellt sich aber auch hier keine überschwengliche Freude ein, so daß der Vergleich vom einäugigen König unter den Blinden naheliegt. Die Ruckelanimationen der Sprites wären ja noch zu verschmerzen. Ärgerlicher sind schon nicht speicherbare Belegungen der Gamepadtasten. Bei der Feinabstimmung des Spielablaufs bekommt der "Dunkle Ritter" schließlich den gravierendsten Pferdefuß zu spüren: Oft wird unser Nachtschattengewächs von einem einzigen Standardgegner mit einer Blitzcombo aus 20 Fausthieben vom vollständig gesunden in den mausetoten Zustand versetzt. Simples Abblocken solcher Kaskaden ist nicht möglich. Originelle Extras können bei derartig planlosem Geholze nicht viel retten, so daß es für den Bildschirm-Batman weiterhin eher "Never" als "Forever" heißt.

Name	**Batman Forever - T.A.G.**
Genre	Action
Hersteller	Acclaim/Iguana
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 2
System	DOS
Festplatte belegt	4 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Gamepad, Tastatur
Extras	keine

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	✔		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik 42%
Sound 66%
Spielspaß 49%

Bilder auf CD

YODA STORIES

Billiger Jakob, die Zweite: Nach Dr. Jones wird jetzt auch Mr. Skywalker zu Spiele-Fastfood verwurstet

So hatte sich George das wohl nicht vorgestellt: Weder "X-Wing vs. TIE Fighter" noch "Jedi Knight" sind rechtzeitig zum Kinostart der renovierten "Star Wars"-Trilogie fertig geworden. Somit wird sich der zu erwartende Merchandising-Rausch für die beiden hochkarätigen Thronfolger wohl nicht mehr in größerem Maße auszahlen. Statt dessen steht nun ein Programm in den Händlerregalen, das nicht dazu geboren ist, LucasArts´ Ruf als Softwarehersteller der Oberliga zu festigen – "Yoda Stories" ist der Nachfolger zu "Indiana Jones and his Desktop Adventures", das wir in Ausgabe 06/96 mit gerade mal 44 Prozent Spielspaßwertung bedacht haben. Paßte letzteres noch bequem auf eine einzige Diskette, so wird der Neuling nun auf CD ausgeliefert. Nicht etwa, weil der Umfang des Programms so inflationär angewachsen wäre, sondern weil sich obendrein noch ein multimedialer "Making of"-Teil auf dem Silberling befindet, der einen Blick hinter die Kulissen der "Star Wars Special Edition" erlaubt. Dieses Programm liegt momentan allerdings auch den Schachteln mancher älterer LucasArts-Titel bei.

Was hat sich gegenüber "Indy" geändert? Nun, bis auf andere Grafiksets mit imperialen Sturmtruppen, Ewoks und Wookies statt Nazischergen und mexikanischen Banditos fast gar nichts. Luke landet zwecks Briefing für sein Abenteuer auf dem Planeten Dagobah, um dem Jedi- und Grammatik-Meister Yoda einen Besuch abzustatten. Nachdem dieser ihm das Auftragsziel verklickert und den ersten Gegenstand in die Hand gedrückt hat, geht es per X-Wing auf den Zielplaneten. Je nach voreingestelltem Parameter besteht dieser aus einer mehr oder weniger komplexen, zufällig zusammengestellten Anordnung von vorgefertigten Landschaftsquadranten, auf denen ebenso zufällig Gegner und miteinander verkettete Puzzles verteilt sind. Diese Rätsel bestehen meist aus "Sokoban"-artigen Kistenschiebereien oder aus Tauschgeschäften mit den Charakteren. Für die Kämpfe ist Skywalker standardmäßig mit einem Lichtschwert ausgestattet, gekillten Imperiumssoldaten lassen sich neben Medipacks manchmal aber auch Blastergewehre abknöpfen. Durchschnittlich dauert ein Spieldurchgang ca. eine Stunde, danach folgt das nächste zufallsgenerierte Mini-Adventure.

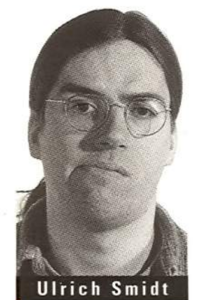
Wieder entspricht die Optik dem von frühen Konsolenspielen gewohnten "Kopffüßer"-Look. Ein sanftes Scrolling gibt es nur beim Übergang von einem Quadranten zum nächsten, sowohl Luke als auch seine Widersacher zuckeln immer nur von Grafikkachel zu Grafikkachel, pixelgenaue Positionierung und sanfte Bewegungen sind daher nicht möglich. Akustisch gibt es außer Soundtrack-Schnipseln und Effekten nichts zu vernehmen. *us*



Objekte wie Dewback und Speeder sind nur Staffage



Im Eislabyrinth trifft Luke auf einen Rebellen, der seinem alten Kumpel Biggs Darklighter ähnlich sieht



Ulrich Smidt

NA JA

Schon die Dreistigkeit, nach "Indy Desktop" ein gleichgestricktes Programm mit geändertem Outfit zu veröffentlichen, muß mit deftiger Abwertung geahndet werden, obwohl "Yoda Stories" an Vielfalt zugelegt hat. Denn unser Mini-Luke trifft auf viele alte Bekannte aus den Filmen, außerdem wiederholen sich die Puzzles nicht ganz so schnell wie im Vorgänger. Der eigentliche Haken liegt aber nicht bei solchen Details, sondern ist fundamentaler Natur: Irgendwelche Storyfragmente ohne den Spannungsbogen eines "ausgewachsenen" Adventures aneinanderzuklatschen, kann nicht der richtige Weg sein. Akzeptabel wäre diese Methode nur, wenn wenigstens der Actionpart begeistern könnte. Doch gerade hier ist keine Weiterentwicklung festzustellen: Immer noch hüpfen Sturmtruppen hirnlos kreuz und quer über den Bildschirm, Schußwechsel können zwar senkrecht und waagerecht, nicht aber diagonal erfolgen. Für "Star Wars"-Fans wie mich ist "Yoda" wegen des beiliegenden "Making Of"-Videos ein Sammelobjekt, der Rest der Welt kann getrost darauf verzichten.

Name .... **Yoda Stories**
Genre ....Action-Advenrure
Hersteller ....LucasArts
Niveau ....einstellbar
Preis ....ca. 30 Mark
Spieler 1

System ....Win'95
Festplatte belegt ....1 MByte
RAM-Ausstattung ....8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
Extras ....."Making Magic"-Video

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		66	

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **18%**
Sound **8%**
Spielspaß
34%

Bilder auf CD

PC-Games

PC-Games	CD
3D Pinball 2: Creep Night (dt.)	69,99
688i Hunter Killer (Win95, dt.) *	79,99
9 – The Last Resort *	79,99
Addams Family Pinball *	79,99
Adidas Power Soccer *	79,99
Age of Sail (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Gold (dt.)	79,99
Airbus 2 *	79,99
Animal (dt.) *	69,99
Armored Fist 2 *	79,99
Asterix & Obelix *	59,99
A.T.F. Gold (Win 95, dt.) *	89,99
Baldies (dt.) *	69,99
Banzai Bug *	**59,99**
Baphomets Fluch (dt.)	79,99
Bazooka Sue (dt.)	79,99
Betrayal in Antara *	79,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.)	79,99
Chessmaster 5000 (dt.)	79,99
Civilization 2 (dt.)	49,99
Civilization 2 Szenarios (dt.)	39,99
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	89,99
C&C 1: Tiberiumkonfl. (SVGA, dt.) *	89,99
C&C 1 Mission: Ausnahmezustand	29,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
C&C 2 Mission: Gegenangriff (dt.) *	25,99
Comanche 3.0 *	79,99
Conquest Deluxe (dt.)	49,99
Conquest Earth *	89,99
Creatures (dt.)	69,99
Crow: City of Angels *	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	69,99
Jedi Knights *	89,99
Darklight Conflict (dt.) *	79,99
Deadlock (dt.)	79,99
Death Rally *	59,99
Demonworld (dt.) *	69,99
Der Planer 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Der Produzent (dt.)	79,99
Descent to Undermountain *	79,99
Destiny (dt.)	79,99
Destruction Derby 2	79,99
Diablo	79,99
Die Siedler 2 (dt.)	79,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Die Stadt der verlorenen Kinder *	79,99
Discworld 2 (dt.)	89,99
Dominion (dt.) *	**69,99**
Down in the Dumps (dt.)	79,99
Dragon Lore 2 (dt.)	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Ecstatica 2 (dt.) *	69,99
Exhumed (dt.) *	79,99
Extreme Assault (dt.) *	69,99
F1 Manager Professional (dt.) *	79,99
Fallout *	79,99
FIFA Soccer '97 (dt.)	79,99
FIFA Soccer Manager (dt.) *	69,99
Flottenmanöver	79,99
Floyd (dt.) *	79,99
Flying Corps (dt.)	79,99
Formel 1 *	89,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	89,99
Fun Compilation: Rally Racing 97, PGA Golf, Star Trek: Final Unity	79,99
Funsoft Strategie: *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe*	59,99
G-Nome	**69,99**
Grid Run (dt.) *	69,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hariboy's Quest	49,99
Hattrick Wins! (dt., Win95) *	69,99
Have a N.I.C.E. Day! (dt.)	69,99

PC-Games	CD
Heart of Darkness *	99,99
Heroes of Might & Magic 2 (dt.)	**79,99**
Hexagon Kartell (dt.)	79,99
Holiday Islands (dt.)	89,99
Holiday Islands Scenery CD (dt.) *	19,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.)	89,99
Hugo 4	79,99
Hunter Hunted (dt.)	79,99
iM1A2 Abrams (dt.) *	99,99
Imperium Galactica *	79,99
Independence Day (dt., Win95) *	79,99
Interstate '76 *	69,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Isnogud (dt.) *	49,99
Jagged All.2 Deadly Games (dt.) *	79,99
Kick Off 97 *	79,99
KKND (dt.)	59,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Last Rites (dt.) *	49,99
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79,99
Links LS	99,99
Links LS Kurs Collection 1, 2, 3	je 59,99
Lords of the Realm 2 (dt.)	79,99
Mad TV 2 (dt.)	79,99
Magic: Die Zusammenkunft (dt.)	89,99
Marathon 2 (Win95)	69,99
Marble Drop *	**39,99**
Master of Orion 2 (dt.)	89,99
M.A.X. (dt.)	79,99
Maximum Fun (Fahrertraining GP2)	29,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK (normale Version, dt.)	69,99
Mega Pak Vol.5 / Vol.6 (Koch)	je 89,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89,99
Monster Trucks *	79,99
Moto Racer (dt., Win95) *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (dt.)	99,99
MS Golf 3.0	59,99
Mutant Penguins (dt.)	59,99
Nascar Racing 2	79,99
NBA Full Court Press (dt.)	69,99
NBA Hangtime (Win95) *	79,99
NBA Live 97 (dt.)	79,99
Need for Speed 2 (dt.)	79,99
Nemesis (Wizardry, dt.) *	79,99
Net Zone (dt.)	69,99
NHL Hockey '97 (dt.)	79,99
NHL Open Ice *	79,99
Outcast (dt.) *	79,99
Outlaws *	79,99
Pandora Akte (dt.)	89,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Perfect Grand Prix (F1 GP2-Erw.)	29,99
Phantasmagoria 2	79,99
Pinball '97 *	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Pink Panther (dt.)	69,99
pod – Planet of Death	79,99
Power Chess (dt.) *	89,99
Privateer 2 – The Darkening (dt.)	89,99
Private Eye (dt.) *	79,99
Project Paradise (dt.)	69,99
Pro Pinball: Timeshock *	**79,99**
Queen: The Eye (dt.) *	79,99
Rama – Rendezvous im Weltraum	89,99
Realms of the Haunting	89,99
Return to Krondor *	69,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win 95)	79,99
Roberta Williams Collection (e.)	69,99
Safecracker *	79,99
Scarab (Win95) *	69,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	39,99
Schleichfahrt (dt.)	69,99
Sega Rally	79,99
Sensible World of Soccer 96/97 *	59,99
Sentient *	79,99
Shannara (dt.)	89,99
Shattered Steel AKTIONSPREIS!	49,99
Silent Hunter Patrol (dt.)	29,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95) *	99,99
Sim Copter (Win 95)	79,99
Sonic & Knuckles Collection *	**59,99**
Speedster *	69,99
SPQR *	79,99
SSN - Tom Clancy (US-Import)	89,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star General (dt., Win 95)	79,99
Stars! (dt.) *	69,99
Star Trek Borg *	59,99
Star Trek: Starfleet Academy *	79,99
Steel Panthers 2 (dt.)	**79,99**
Super EF 2000 (Win 95, dt.)	89,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	79,99

PC-Games	CD
Theme Hospital (dt.) *	**79,99**
The Simpsons *	59,99
Titanic (dt.) *	69,99
Tomb Raider (dt.) incl. Lösungsbuch	79,99
Toonstruck (dt.)	79,99
UEFA Champions League 96/97 *	69,99
Vermeer (dt.) *	59,99
Viking – Strategy of Ultim. Conquest	39,99
Virtua Cop	79,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.)	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Warwind (dt., Win 95)	79,99
Wet – The Sexy Empire (dt.) *	i.V.
Wing Commander 1-3 (dt.) * kompl.	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	79,99
Wipeout 2097 *	79,99
Wizardry Gold	79,99
Worms Special Edition (dt.)	69,99
X-Car *	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter (Win95) *	**79,99**
Yahtzee	39,99
Z (dt.)	79,99
Zap It! (dt.) *	39,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis (dt.)	89,99
ZPG *	69,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
3D Ultra Pinball	39,99
7th Guest	19,95
Aces of the Deep (dt.)	39,99
Adventure Box (dt.): *Evocation, Karma, Jewels of the Oracle*	39,99
Albion (dt.)	29,99
Al Unser jr. Arcade Racing	19,99
Amerika 1861-1865 (dt.)	29,99
Ascendancy (dt.)	29,99
Bad Mojo (dt.)	29,99
Battle Arena Toshinden	29,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Battle Isle 3 (dt.)	39,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bubble Bobble	39,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Burning Steel 4	29,99
Caesar 1	19,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Colonization	29,99
Colony Wars (dt.)	9,99
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusader – No Regret (dt.)	39,99
Crusader – No Remorse (dt.)	**29,99**
Cyberia (dt.)	25,99
D (dt.)	39,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Patrizier (dt.)	39,99
Descent (dt.)	25,99
Destruction Derby	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	49,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Discworld (dt.)	29,99
Dungeon Master 2 (dt.)	25,99
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
EarthSiege 2 (dt.)	39,99
Earthworm Jim 1+2 (dt.) komplett	39,99
Eco Quest	9,99
Eishockey Manager	19,99
Elite 2 – Frontier (dt.)	9,99
Elite 3 – 1st Encounters	19,99
Fade to Black (dt.)	29,99
Fantasy General (dt.)	29,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
Fifa Soccer 96 (dt.)	29,99
Frankenstein (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Gearheads (dt.) *	29,99
Golden Gate Killer (dt.) *	**19,99**
Gold Games (Topware, 40 Spiele)	49,95
Grand Prix	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kings Quest 7 (dt.) *	19,99
Larry 6	19,99
Last Dynasty (dt.)	19,99
Legend of Kyrandia 1	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 1-3 komplett	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.)	29,99
Lost Eden	19,99
Lucas Arts Top Adventures: *Indy 4, Monkey Isl. 2, Maniac Mansion 2*	39,99
Mag! (dt.)	29,99
Magic Carpet 1, 2 (dt.)	je 29,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Mechwarrior 2 (dt.) *	29,99
Megarace 2 (dt.)	29,99
Nascar Racing incl. Track Pack	19,99
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,99
Outpost (dt.)	19,99
Panzer General 2	**29,99**
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Psycho Pinball (dt.)	29,99
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
ranSoccer (dt.)	29,99
ranTrainer 2 (dt.)	29,99
Rayman (dt.)	29,99
Rebel Assault 2 (dt.)	49,99
Red Baron 1 (dt.) *	19,99
Rise 2: Resurrection	29,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shivers (dt.)	19,99
Silent Thunder (dt.)	39,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Space Quest 6 (dt.)	19,99
Star Crusader (dt.)	9,99
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,99
Steel Panthers (dt.)	29,99
Summer+Winter Challenge	**19,99**
Syndicate Plus (dt.)	29,95
Syndicate Wars (dt.)	39,99
System Shock (dt.) AKTIONSPR.	19,99
Teamchef (dt.)	39,99
Terminator: Skynet	39,99
The Dig (dt.)	49,99
Theme Park (dt.)	29,99
Thunderhawk 2 (dt.)	19,99
Tie Fighter (dt.)	49,99
Tilt!	19,99
Time Commando (dt.)	39,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	29,99
Torins Passage (dt.)	19,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Virtual Pool	**25,99**
Vollgas (dt.)	35,99
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	25,99
Warhammer (dt.)	29,99
Werewolf vs. Comanche	39,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
WipeOut & Novastorm komplett	29,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	19,99
Worms (dt.) *	29,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

Software der anderen Art	CD
3D Home Designer (dt.)	29,95
A.D.A.M. – Reise durch den Körper	79,99
After Dark 4.0 (dt.)	39,99
Bertelsmann Universal Lexikon '97	89,99
Der Duden	69,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
First Aid 95 (dt.)	79,99
Globe Master (dt.)	39,99
Gold 3 (Topware, 40 Anwenderprg.)	49,95
Kai's Power Goo (dt.)	99,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS Encarta '97 Enzyclopädie (dt.)	189,99
MS Encarta '97 Weltatlas (dt.)	149,99
Musik-Info (Audio-CD-Katalog, dt.)	29,95
Patchwork 01/97	29,99
PC-Fahrschule 2.0	39,99
PC Games Cheat 2 (dt.)	29,99
Peter Gabriel: EVE *	79,99
Print Master (dt.)	49,99
Star Trek Gift Pack (US)	99,99
Star Trek: Warrior Set	69,99
Steuer '97 Plus (dt.)	29,99
Teleinfo Xi Deutschland	49,95
Type Master (dt.)	39,99
Unicef Pack (32 Anw.prg., Koch) *	**39,99**

Kindersoftware

Kindersoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 69,99
Barbie Modedesigner (dt.)	59,99
Dr. Brain und das verl. Gedächtnis	69,99
Mega Mathe Blaster (dt.)	69,99
Payuta und der Eisgott (dt.)	39,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	89,99
Sim Park (dt.)	59,99
Sim Town (dt.)	29,99
Sim Tunes (dt.)	59,99
Zauberschulbus im Sonnensystem	69,99

Multimedia-Zubehör

Artikel	Preis
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Matrox Mystique 2MB Grafikkarte	249,99
Maxi Sound 64 Home Studio	**399,99**
Satelliten-Subwoofer-System	299,99
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Artikel	Preis
Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis GamePad Pro	59,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	39,99
Gravis Joystick Blackhawk	59,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	149,99
MS Siderwinder Game Pad	69,99
MS Sidewinder Pro Joystick	99,99
Thrustm. F-22 FLCS Pro Joystick	299,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,99
Thrustm. Phazer Pad	99,99
Thrustm. Top Gun	**69,99**
Thrustm. X-Fighters	99,99

Mäuse / Trackballs

Artikel	Preis
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Maus, 3 Tasten	14,99

Lösungsbücher / Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Artikel	Preis
Baphomets Fluch	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer 2	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Die Siedler 2	14,80
Die Siedler 2 Mission CD	14,80
PC Power '97 – 1.111 Tips&Tricks	29,95
Schleichfahrt	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
Star Wars Technisches Handbuch	39,90
Tomb Raider (4-farbig, Din A4)	29,99
WarCraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)

Artikel	Preis
Cujo	9,99
Full Metal Jacket	9,99
Independence Day *	**39,99**
JFK – Tatort Dallas	9,99
Loaded Weapon 1	9,99
Robin Hood (Mel Brooks)	9,99
Schlaflos in Seattle	9,99
Zwei glorreiche Halunken	9,99

Sony Playstation

Artikel	Preis
Grundgerät incl. Control Pad	**299,00**
2Extreme *	79,99
Cyberia	49,99
Descent	49,99
Disruptor Special Edition	59,99
NBA Jam Tournament Edition	39,99
Porsche Challenge *	79,99
Total NBA '97 *	79,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Artikel	Edition	Karten	Sprache	Preis
Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Starter Pack	Trugbilder	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	Trugbilder	15 K.	dt.	5,49
Visionen		15 K.	dt.	5,49
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Fan-Shop

Artikel	Preis
Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00
Geschenkbox incl. vier Ansteckern	20,00

Wo Sie uns finden:

Seit 04.04.97 auch in Berlin Mitte!

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111



Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144






Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Berlin – Mitte
Alexander Platz 6
gegenüber Forum Hotel
Parkplätze vor der Tür
U+S-Bahn Alexanderplatz



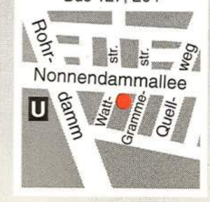


Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz





Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204





Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222





Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



FRÜHLINGSERWACHEN!

Fast geschenkt!

MegaSixPack:
Terra Nova
Fantasy General
Actua Soccer
Comanche
Chaos Overlords
Magic Carpet

sechs Vollversionen auf CD-ROM als Komplettpaket!

komplett **59,99**

Aufgepaßt und zugefaßt!

Bad Mojo
dt., CD-ROM
29,99

"D"
dt., CD-ROM
29,99

Angebot solange der Vorrat reicht!

Unser Tip des Monats:

M.D.K.
– Special Edition –

Wir präsentieren Interplay's neues 3D-Action-Spiel in einer Special Edition: Hochglanzverpackung mit Prägedruck und Taschenbuch "The Making of M.D.K."

komplett in deutsch, CD-ROM *

75,99

Angebot nur solange der Vorrat reicht! – "Normale" Version: 69,99



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Wing Com. Armada CD-ROM **15,99**	NHL Hockey '95 CD-ROM **15,99**
Privateer CD-ROM **15,99**	Fifa '95 CD-ROM **15,99**

Tomb Raider Total!

Lösungsbuch
Das offizielle 4-farbige Lösungsbuch zu Tomb Raider
29,99

Tomb Raider komplett
Tomb Raider PC CD-ROM incl. dem offiziellen Lösungsbuch
79,99

Kreditkarten ...
der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Ankauf
Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.



Preisknüller von EA:

Gene Wars
dt., CD-ROM
Syndicate Wars
dt., CD-ROM
Time Commando
dt., CD-ROM

je 39,99

K.K.N.D.
– Krush, Kill 'n' Destroy –
Es darf wieder 'rumkommandiert werden! Electronic Arts präsentiert das neueste, multiplayerfähige Strategie-Highlight.

dt., CD-ROM **59,99**

Need for Speed 2
dt., CD-ROM
79,99

Media Point

Media Point
Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill



Media Point
Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße



Media Point
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point
.... to be continued.
Demnächst auch in Ihrer Nähe!

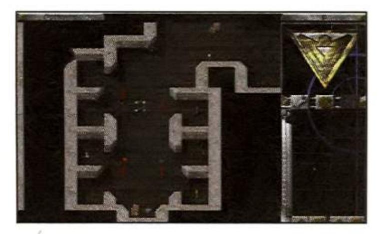


Versandzentrale
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

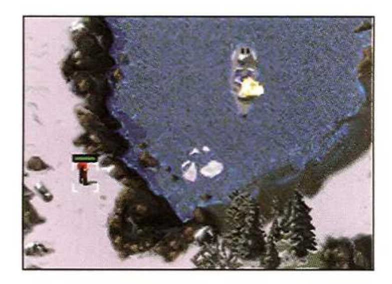
* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

Command & GEGENA

Nachschub für Strategen: 16 neue Level von Westwoods Megaseller



Gefängis: Diesmal unter Zeitdruck, der Wärter erschießt die Gefangenen, bevor Tanya sie rettet



Soldat Volkov im Einsatz: Ein Mann gegen ein Schiff

Runde 400 000 mal ist "Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot" allein in Deutschland über die Ladentheken gewandert. Damit ist das Programm einer der ganz großen Megaseller in der Geschichte der Computerspiele. Kein Wunder, daß die Strategieexperten von Westwood das Feuer gerne am köcheln halten und schon knappe fünf Monate nach der Veröffentlichung ihres Hits für Nachschub sorgen: Unter dem Titel "Gegenangriff" gibt es Neues für Echtzeitgeneräle, die statt der vielen im Internet oder auf CDs von Drittanbietern erhältlichen, in Heimarbeit gebastelten Level lieber Stoff vom erfolgreichen "C&C"-Team höchstpersönlich haben möchten.
Nach der Installation macht sich der "Gegenangriff" nicht besonders bemerkbar: Lediglich im Hauptmenü taucht ein Punkt "Neue Einsätze" auf. Unter diesem Button findet der Spieler die neuen Missionen: Jeweils acht für die Alliierten und für die Sowjets. Jeden Auftrag kann man einzeln anwählen, die Hintergrundstory baut nur grob auf den Missionen auf. Nachdem der Level absolviert ist, folgen kurze Abspänne – alle aus "Alarmstufe Rot" bekannt – und der Spieler kann sich den nächsten Auftrag aussuchen. Gehörten die Missionen im "Ausnahmezustand", der Missiondisk zum ersten "Command & Conquer", mit zum Schwierigsten, was es bislang offiziell zu Westwoods Strategiespiel gab, ist der "Gegenangriff" deutlich gemäßigter. Dafür haben die Macher für viel Abwechslung gesorgt: Wieder gibt es nicht nur Aufträge an der frischen Luft, sondern in Gebäuden, unter anderem in der sowjetischen Hauptfabrik für Hydrauliköl. Im Vergleich zum Hauptprogramm sind diese Aufträge allerdings etwas einfacher ausgefallen und verlangen mehr Knobelei, während ein schneller Mauszeiger beim Eliminieren der Gegner nicht ganz so wichtig ist. In relativ vielen Missionen soll der Spieler rechtzeitig gegnerische LKW-



Basisaufbau: Der Gegner greift von allen Seiten an – da helfen nur viele Bunker

COMMAND & CONQUER GOLD



Genau der gleiche Level: Hier in der DOS Version unter VGA...

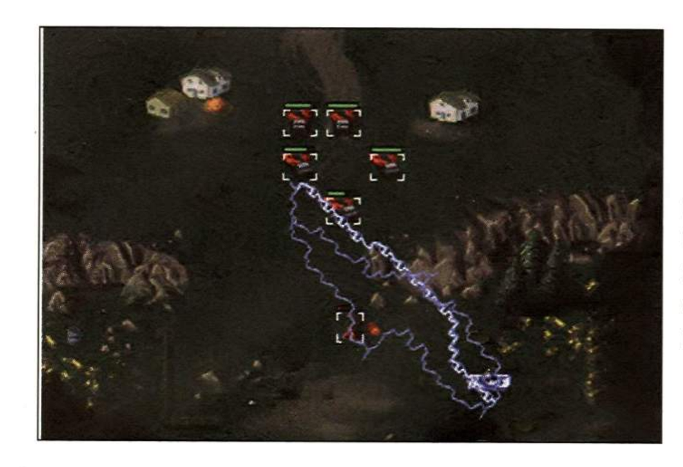
Von Westwood gibt es diesen Monat noch mehr Neues in Sachen "Command & Conquer": Unter dem Titel "Command & Conquer Gold" ist jetzt der erste Teil des Bestsellers in einer echten Windows95-Version in SuperVGA erhältlich. Westwood hat die Missionen aus dem "Tiberiumkonflikt" genommen und sie absolut unverändert in der Engine aus "Alarmstufe Rot" verpackt. Die Grafiken sehen aus wie im zweiten Teil der Echtzeitsaga, alle Tastatur-Shortcuts sind ab sofort gleich, und die Statusleiste am rechten Bildschirmrand sieht identisch aus – sieht man mal davon ab, daß andere Einheiten auf den Icons prangen. "Westwood Chat"



... und hier die Win95-Variante mit Super-VGA – deutlich übersichtlicher

ist ebenfalls enthalten, Multiplayer können sich also bequem über das Internet mit anderen Spielern zusammenschließen. Die Mission-CD "Ausnahmezustand" ist in der Packung leider nicht enthalten, kann aber problemlos installiert werden. Unter DOS oder Win 3.1 läuft "Gold" nicht. Insgesamt lohnt sich "Command & Conquer Gold" nur für Sammler, Win95-Fetischisten oder Internet-Multiplayer. Unter SuperVGA spielt sich das Programm wegen der verbesserten Übersicht etwas einfacher, sehr gravierend ist der Unterschied aber nicht. Wer weiß, wofür die Kürzel GDI oder NOD stehen und schon beide zum Sieg geführt hat, kommt auch ohne "Gold" aus. Auf eine neue Wertung verzichten wir, das Originalprogramm bekam in Power Play 09/95 immerhin das "Volltreffer"-Prädikat und 86 Punkte.

Conquer 2: NGRIFF



Die Teslapanzer im Einsatz: Gegen diese Einheit hat kein einzelner Gegner den Hauch einer Chance

Konvois abfangen, die in bestimmten Zeitabständen über verschiedene Routen das Spielfeld verlassen. Kommen die Lastwagen durch, ist der Auftrag verloren und man darf von vorne anfangen, bzw. einen alten Spielstand laden. Insgesamt orientiert sich die Schwierigkeit grob am Hauptprogramm, wirklich unlösbaren Aufgaben dürfte sich niemand gegenübersehen, der schon "Alarmstufe Rot" erfolgreich gelöst hat. Der "Gegenangriff" bietet sogar einige neue Einheiten. Am wichtigsten dürften die Testlapanzer sein. Diese kleinen Gefährte im Dienste Stalins sind zwar nicht besonders widerstandsfähig und explodieren schon nach wenigen Treffern, sind dafür aber gerade in der Gruppe sehr effektiv: Genau wie ihr technischer Vorgänger aus "Alarmstufe Rot", die Teslaspule, schicken sie einen kräftigen Energieblitz auf ihren Gegner. Meist genügen ein bis zwei Treffer, und der geplagte Feind löst sich in seine Atome auf. Eher als Gag ist dagegen der Soldat Volkov zu verstehen, der mit seinem Roboterhund in einer recht einfachen Mission den Befehlen des Spieler gehorcht. Volkov ist die Sowjet-Version der Einzelkämpferin Tanya, allerdings wesentlich stabiler und durchschlagkräftiger: Der Cyborg nimmt es sogar mit Panzern oder Schiffen auf. Ihm zur Seite steht ein mechanischer Hund, der ebenfalls effektiver als seine Artgenossen daherkommt. Auf der CD finden sich weitere Goodies: So spendiert Westwood rund 100 nagelneue Multiplayer-Karten. Acht frische Musikstücke sorgen für akustische Untermalung, außerdem gibt's fünf Windows-95-Themes. Zur Packung gehört sogar eines von zwei Mousepads, entweder im Stil der Alliierten oder nach dem Geschmack von Stalin – da freut sich auch der Nager. Übrigens: Zwar ist die letzte Entscheidung noch nicht gefallen, aber vermutlich gibt es nach dem "Gegenangriff" weitere „C&C2"-Mission-CDs. *ste*

ANT-ATTACK



Westwood hat auch diesmal wieder einen kleinen Gag-Modus eingebaut: Wer die Morsezeichen auf der letzten Seite des Handbuchs übersetzt, bekommt den Satz "Halten Sie die linke Shift Taste gedrückt und klicken Sie auf den runden Lautsprecher". Wer das macht, landet nach einer kurzen Videosequenz in einer Mission mit bösartigen Killerameisen.



Eine Ameise fackelt die Cyborg-Fabrik ab



Bunker-Level: Durch die Gänge per Beamstrahl



Peter Steinlechner

GUT Mit Mission-CDs ist das so eine Sache: Irgendwie ist man immer versucht, doch mehr zu erwarten, als die Dinger eigentlich sein wollen – eben einfach noch ein paar Missionen mehr, ohne Veränderungen, aber das zum günstigen Preis. Echte Neuerungen bleiben der Fortsetzung vorbehalten. Deshalb bin ich mit Westwoods "Gegenangriff" auch vollauf zufrieden: Die Missionen sind wieder erstklassig designt, abwechslungsreich und bieten den gleichen Spielspaß wie das Hauptprogramm. Die paar neuen Einheiten wirken sich kaum aus, letztlich kämpft man fast immer mit den wohlvertrauten Bataillonen. Nur eines stört mich: Meiner Meinung nach ist ungeschickt, wieder vom Start weg den Zugang zu allen Missionen zu erlauben. Das ist der langfristigen Motivation wenig förderlich, und außerdem frustriert es schon ein bißchen, wenn man sich erfolgreich durch einen Auftrag kämpft und dann nur im Hauptmenü landet. Deshalb gibt's auch einen Abzug in der Spielspaß-Wertung, von dem sich ein "C&C"-Fan aber kaum abschrecken läßt.

Name .... **Gegenangriff**
Genre .... Strategie
Hersteller .... Westwood/Virgin
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 30 Mark
Spieler .... 1 bis 8

System .... Win'95, DOS
Festplatte belegt .... 30 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
Extras . . benötigt Original-"C&C 2"

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

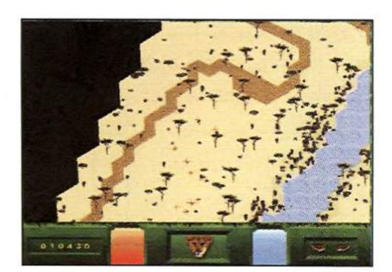
Grafik **62%**
Sound **77%**
Spielspaß

Solo	Multi
78%	84%

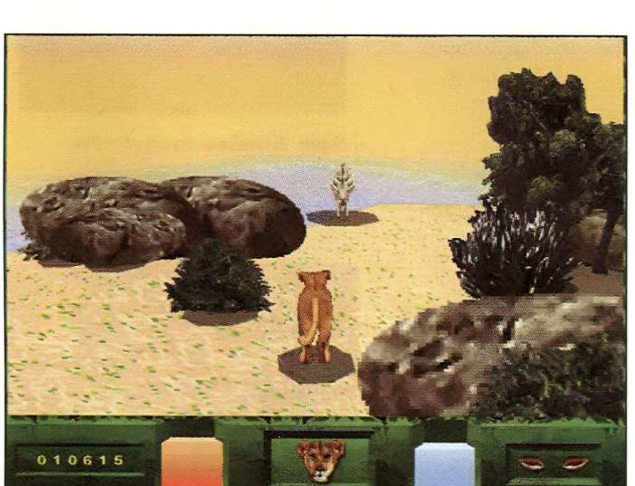
SAVAGE

Gut gebrüllt, Löwe: Die Großkatze als Simulationsobjekt

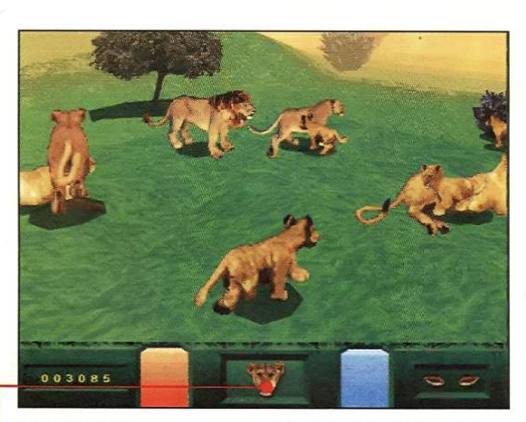
Disneys Trickfilm "Der König der Löwen" war nicht zuletzt deswegen so erfolgreich, weil sein Titelheld äußerst menschliche Charakterzüge aufwies. Wäre er uns nicht auch furchtbar unsympathisch gewesen, hätte er wie seine real existierenden Artgenossen 20 Stunden pro Tag in der Sonne gefaulenzt und sich danach ein drolliges Zebra auf der Zunge zergehen lassen? Die "interaktive" Abteilung des kanadischen Fernsehsenders Discovery Channel, die sich bislang ausschließlich mit multimedialen Dokumentarfilmen befaßte, drehte nun den Spieß um: Statt Tiere zu vermenschlichen, degradiert sie den "Savage"-Spieler zur Raubkatze, die sich in ihrer natürlichen Umgebung behaupten muß. Obendrein mixte man noch ein wenig Wildnis-Videomaterial in den Cocktail, um dem Programm einen Bildungsanstrich zu verpassen. Der Alltag des Leos wird in 3D aus der Sicht einer imaginären Verfolgerkamera gezeigt. Verstellbare Perspektiven und eine Übersichtskarte sorgen dafür, daß die Orientierung nicht verloren geht. Unterteilt ist die Seelenwanderung in zehn Einzelmissionen, in deren Verlauf unser Alter Ego vom schwächlichen Baby zum stattlichen Alphatier heranwächst. Geht es zunächst nur darum, ein wenig mit seinen Geschwistern herumzutollen und die eine oder andere Eidechse zu erlegen, so sieht man sich später mit wildgewordenen Touristen und Wilderern konfrontiert, die dem Rudel das Fell über die Ohren ziehen wollen. Andere Gefahren drohen von panisch umher trampelnden Elefantenherden und hungrigen Flußkrokodilen. Nicht immer sind die Missionsziele absolut "artgerecht" aufgebaut: Welcher Löwe käme beispielsweise auf die Idee, in ein Massai-Dorf zu spazieren, um dort einen Kriegerschild zu stibitzen? Je mehr Ihr Euch bewegt, desto größer werden Hunger und Durst. Als Junges kann beides noch parallel an den Zitzen der Mutter gestillt werden, später deckt Ihr den Bedarf durch Flußwasser und erlegte Gazellen, Gnus oder Warzenschweine. Euren Gesundheitszustand könnt Ihr anhand eines **Portraits** verfolgen. Bei guter Ernährungslage sind Verletzungen schnell auskuriert, knurrt Euch hingegen der Magen, geht´s bergab mit dem Wohlbefinden. Um die Witterung von Beute und Feinden aufzunehmen, genügt ein Tastendruck, die Artennamen werden dann als Textfenster direkt über den Köpfen der unmittelbar sichtbaren Tiere eingeblendet. Erlegte Beutetiere, aufgeklärtes Gebiet und gefundene, geheimnisvoll leuchtende Steine resultieren in Punkten für die Highscoreliste. *us*



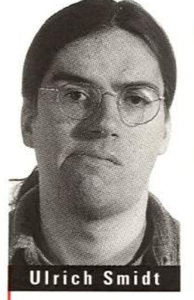
Stufenlos zoombar präsentiert sich die Karte



Leise pirscht sich die Löwin an ein Zebra heran, während es seinen Durst stillt



Einträchtig versammelt: Die Großfamilie beim genüßlichen Sonnenbad


Ulrich Smidt

NA JA

Die Idee ist nett, aber geklaut: Verglichen mit dem 13 Monate alten "Lion" zieht "Savage" schon optionsmäßig den kürzeren. Aspekte wie Fortpflanzung und der Kampagnenmodus des Vorbilds wurden komplett eingespart. Der edukative Teil ist nicht gezielt abrufbar, statt dessen stolpert Ihr zufällig über Videos, die ohne ersichtliche Ordnung in der Serengeti verstreut sind. Auf reines Multimedia verstand sich Discovery Channel bislang recht gut, mit der Programmierung einer modernen 3D-Engine war man aber überfordert. So schleppt sich die unscheinbare Grafik sogar auf 200-MHz-Rechnern in hoher Auflösung nur im Nilpferdtempo über den Datenbus. Man muß kein Verhaltensforscher sein, um zu erkennen, daß das Benehmen der Digitaltiere unnatürlich wirkt: Von der Übersetzung als Meerkatzen deklarierte Erdmännchen machen z.B. trotz Lebensgefahr keine Anstalten zur Flucht. Spielerisch geben lange Wasserbüffel-Verfolgungsjagden nicht viel her. Auf Dauer ist "Savage" weder unterhaltsam noch sonderlich lehrreich.

Name	**Savage**
Genre	Simulation
Hersteller	Discovery Ch. MM/Viridis
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 50 Mark
Spieler	1
System	Win'3.1
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
		✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

Grafik 41%
Sound 35%
Spielspaß 50%

IRON & BLOOD



Xenobia schreckt vor unfairen Mitteln nicht zurück: Hier will sie dem wehrlosen Gladiator Darius den Rest geben

AD&D Ravenloft goes Beat em Up

Advanced Dungeons & Dragons: Wohl kaum ein Rollenspielsystem erfreut sich eines ähnlich hohen Bekanntheits- und Beliebtheitsgrades wie dieser Veteran der "Pen and Paper" Zunft. Begonnen hat alles in den Sechzigern, als amerikanische Tolkien-Fans begannen, ihre eigenen Abenteuer zu kreieren und nachzuspielen. Freilich hatten diese Abenteuer nichts gemein mit heutigen (Computer)-Rollenspielen. Neben einfachen Utensilien wie Würfel oder Notizblock, gebrauchten die Spieler von damals hauptsächlich ihre Phantasie, um Trolle, Orks und Helden lebendig werden zu lassen. Im Lauf der Jahre entwickelten sich eigene, abgeschlossene Welten im AD&D Reich wie z.B. "Ravenloft". In dieser finsteren Welt beherrschen düstere Gestalten wie Vampire oder Werwölfe das Geschehen. Nachdem "Ravenloft" bereits 1994 als Rollenspiel für PCs umgesetzt wurde, schickt Acclaim mit "Iron & Blood" jetzt ein Prügelspiel ins Rennen, das im trendgerechten 3D-Outfit à la "Toshinden" daherkommt. Zur Story: 16 Recken haben sich mal wieder rein zufällig zusammengefunden, um sich gegenseitig die Schädel breitzuschlagen. Vom Halbling-Dieb bis hin zum Werwolf finden sich hier alle Charakter-Klassen und Rassen des "Ravenloft-Szenarios wieder. Ziel der Klopperei sind mal wieder die versteckten End-Gegner, wobei der ultimative Sieg gegen den Obervampir im Finale errungen werden muß. Neben dieser – recht konventionellen – Motivation für das martialische Treiben, locken als Siegprämien für Euren Kämpfer übrigens auch neue Special-Moves und magische Items. Neben dem Ein-Spieler-Modus wartet "Blood" mit einer "Campaign" auf, in der Ihr ein Team von maximal vier Kriegern zusammenstellen und gegen den PC oder einen Mitspieler zu Felde ziehen laßt. Einmal in der Arena, stehen sich die Polygonen-Kämpen in einem abgegrenzten Ring gegenüber, wobei ein Übertreten der Grenze vom Computer mit rüden Stromschlägen bestraft wird: Ring-Outs gibt's also keine. Neben normalen Attacken stehen genreüblich Special-Moves, Combos sowie magische Attacken (Arcane Power) zur Disposition. Gesteuert wird Euer Favorit mit Keyboard oder Joypad, wobei keine der Steuermethoden überzeugt. Die Tastaturbelegung ist derart hanebüchen geraten, daß nur wahre Fingerakrobaten sie beherrschen werden, und da "Blood" nur zwei Tasten auf Joypads unterstützt, sind selbst einfachere Attacken fast so schwer auszulösen wie Special-Moves. Die Action läuft übrigens wahlweise in VGA oder diversen SVGA-Modi ab, wobei der – utopische – 1024 x 768-Modus den Gipfel markiert. Da in den Campaigns die Fighter ihren Gesundheitslevel beibehalten, darf beliebig gespeichert und geladen werden. *sg*



Hier hingegen schlitzt Darius Xenobia, die Kriegerin, fachgerecht auf



Der Charakterschirm: Der Werwolf rechts oben ist übrigens mein Namensvetter



Sascha Gliss

GEHT SO

AD&D hin, Campaign-Mode her: "Iron & Blood" bleibt ein Prügler. Positiv ins Gewicht fällt die große Auswahl an Fightern, selbst japanische Konsolen-Vorbilder haben dergleichen nicht zu bieten. Desweiteren überzeugt die Wahl der Charaktere und deren Bewaffnung: Wenn der dicke Henker mit dem Hackebeilchen zuhaut, bleibt kein Auge trocken. Warum Acclaim allerdings derart verschwenderisch mit dem Pixelblut um sich wirft, bleibt mir schleierhaft: Hier wäre weniger mehr gewesen. Ebenfalls unverständlich blieb mir der heiße Hardware-Hunger, den das Spiel entwickelt: Selbst bei 640 x 480 Pixeln ist "Blood" auf einem P200 mit höchster Detailfülle eine zähe Angelegenheit – von höheren Auflösungen ganz zu schweigen. Die unmögliche Bedienung verleidet zusätzlich den Prügelspaß, warum muß ich ein Gravis Grip besitzen, um eine echte 4-Button-Unterstützung zu nutzen? Alles in allem hinterläßt das Programm einen unausgegorenen Eindruck: Das oft zitierte Probespielen vor dem Kauf ist hier Pflicht.

Name .... **Iron and Blood**
Genre .... Prügelspiel
Hersteller .... Acclaim
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler .... 1 bis 2

System .... DOS
Festplatte belegt ....5 MByte
RAM-Ausstattung ......16 MByte
Steuerung .... Tastatur, Joystick, Gravis Grip
Extras .... keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

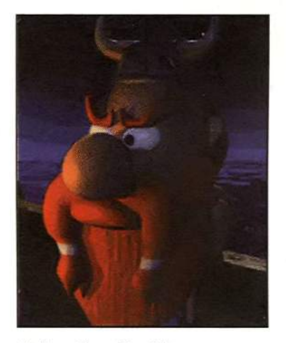
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **67%**
Sound **75%**
Spielspaß

68%

LOST VIKINGS 2

Fesselnder Mix aus Jump ´n ´Run und Rätselkost in leicht antiquierter Aufmachung



Eric the Swift

Oberfiesling Tomator ist stinksauer. Nach jahrelanger Suche hat er es endlich geschafft, die drei ruhmreichen Wikinger Olaf, Erik und Baleog wiederzufinden. Die Nordmänner hatten schon lange seine Aufmerksamkeit erregt und waren als Prunkstück für den Privatzoo ihres grünhäutigen Intimfeindes auserkoren. Nun, da er sie schon in seinen glibberigen Fingern wähnte, sind die drei Helmträger doch noch aus seinem Knast-Raumschiff entkommen und durch einen dummen Zufall in die Vergangenheit zurück versetzt worden. Wie schon im Vorgänger beginnt daraufhin **Tomators** Jagd auf die skandinavischen Brüder quer durch fünf Zeitzonen, die wiederum aus sechs bis sieben Leveln bestehen. Am Ende jeder Stage treffen die drei rauhen Gesellen auf hilfsbereite Charaktere wie eine Hexe oder die Zauberin "Kar-In", die sie in den nächsten Level teleportieren können. Hierfür sind logischerweise magische Zutaten nötig, die irgendwo im aktuellen Abschnitt versteckt sind. Bei der Suche nach diesen Gegenständen und der Flucht vor Tomator verlassen sich unsere Helden natürlich auf den geneigten Spieler und legen ihre persönlichen Talente in Eure Hände. Jeder der drei verfügt über spezielle Fähigkeiten, und nur mit vereinten Kräften sind die Puzzles in den einzelnen Abschnitten zu lösen. So verfügt Erik über Raketenschuhe, mit denen er besonders hoch springen, oder Hindernisse durchbrechen kann. Er ist außerdem der einzige Charakter, der sich im Wasser bewegt. Olaf blockt mit seinem Schild Geschosse ab, furzt auf Kommando – entweder um zu springen oder um Hindernisse zu zerstören – und macht sich bei Bedarf ganz klein, um unerreichbare Passagen zu begehen. Baleog schließlich verfügt über ein Schwert und einen bionischen Greifarm, mit dem er Gegner killt, sich über Abgründe schwingt oder Items grabscht. Da leider alle zauberkundigen Freunde der Wikinger leicht vertrottelt sind, kommen immer wieder Mitglieder der Dreierbande beim Teleportieren abhanden. Die Lücke wird dann entweder von Scorch, dem Drachen oder Fang, dem Wolf gefüllt. Während erster fliegt und Feuerbälle spuckt, krabbelt letzterer an Wänden hoch und zerfleischt kunstgerecht seine Gegner. Unverständlicherweise spendierte Beam Software der PC-Version von "Vikings 2" keine Speicher-Funktion, sondern behielt das wenig komfortable Paßwort-System bei, wobei die Codes noch nicht einmal über das Keyboard eingegeben werden können. sg



Fang, der Werwolf im Kampf gegen Fiesling Tomator



Baleog zertrümmert mit seinem bionischen Arm versteckte Schalter

SUPER

Sascha Gliss

Derart gelungene Fortsetzungen wie "Norse by Norsewest" sind wahrlich dünn gesät. In der Technik wurden zwar keine Quantensprünge vollzogen, dafür gelang es den Entwicklern aber den einmaligen Genremix aus Jump'n'Run, Geschicklichkeit und Knobelspiel in den zweiten Teil hinüber zu retten . Durch die neuen Charaktere "Fang" und "Scorch" und die erweiterten Fähigkeiten der drei Brüder, konnten zudem komplexere Rätsel in die Level eingebaut werden, so daß sich schon fast ein Spielgefühl à la "Lemmings" einstellt. Die Grafik hingegen hinterließ einen zwiespältigen Eindruck: So sind die fünf Akteure und ihre Gegner liebevoll animiert und gut gezeichnet, aber die Hintergründe verursachten mir – in den ersten Welten – heftige Kopfschmerzen. Der Sound hingegen kann dank gelungener Sprachausgabe und fetziger Musik voll überzeugen, und die Steuerung der Helden geht mit Joypad ebenfalls locker von der Hand. Fazit: Mit "Vikings 2" erwartet Euch – endlich wieder – eine harte Rätselnuß mit hohem Suchtpotential.

Name .... **Lost Vikings 2**
Genre .... Geschicklichkeit
Hersteller .... Beam/Interplay
Niveau .... schwer
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

System .... Win'95
Festplatte belegt ..... 6-100 MByte
RAM-Ausstattung ...... 16 MByte
Steuerung .... Tastatur, ... Joystick
Extras .... keine

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔	✔	
Anleitung	✔	✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **52%**
Sound **71%**
Spielspaß

79%

SCARAB

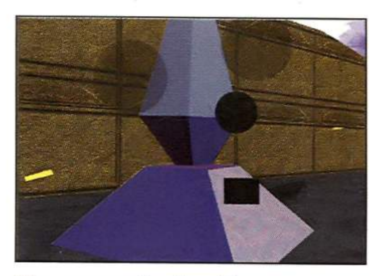


Alle Roboter sind mit schwer zu knackenden Schutzschilden ausgerüstet

Gleich drei Computerspieletrends auf einmal verwurstete Electronic Arts in seinem Blechspektakel. Da wären zum einen die Robo-Mechs ("G-Nome", "Mechwarrior 2", "Shattered Steel" usw.), die sich in einem ägyptischen Szenario ("Tomb Raider", "Exhumed") bekriegen, was natürlich speziell mit mehreren menschlichen Mitspielern Spaß macht, weshalb "Scarab" auch übers Internet spielbar ist. Das Spielprinzip ist nicht ganz so einfach erklärt, nichtsdestotrotz aber nach spätestens fünf Minuten kapiert. Zwei Robo-Teams versuchen in insgesamt sieben Kampfarenen, die allesamt nach altägyptischen Städten benannt sind (z.B. Luxor), die Kontrolle über das jeweilige Gebiet zu erlangen. Dazu stehen einem zwei Möglichkeiten offen: Bei der rustikalen Methode muß jeder gegnerische Roboter dreimal zerstört werden, die subtilere Variante bringt eine strategische Komponente ins Spiel. Bis zu 16 Türme, die auf Anforderung von einem über der Arena kreisenden Dropship abgeworfen werden, wollen klug in der Stadt verteilt sein. Diese "Towers" versorgen nämlich Euer Team mit Energie. Sind die Türme geschickterweise so plaziert, daß sie mehr als 50% der notwendigen Energie bereithalten, die für die Kontrolle der ganzen Stadt notwendig sind, startet ein Countdown, bei dem dieser Status des Energieübergewichts von Eurem Team erhalten werden muß.

Selbst wenn der zweite Weg gewählt wird, sind Zusammenstöße feindlicher Mechtruppen unvermeidlich. Denn neben dem Aufstellen der eigenen Türme ist das Zerstören gegnerischer Energiestationen, die natürlich vehement von gewaltigen Kampfkolossen verteidigt werden, mindestens genauso wichtig. Ähnlich wie das Abwerfen der Türme erfolgt das Konfigurieren des Waffen- und Ausrüstungsarsenals der Mechs über abgeworfene "Pakete" des Dropships, die zuvor erst angefordert werden müssen. Jeder Roboter besitzt sechs Modulschächte, die automatisch mit dem aufgenommenen Modul gefüllt werden. Umständlich gestaltete EA das Zielen. Prinzipiell ist es zwar erfreulich, daß das Fadenkreuz unabhängig von der Bewegungsrichtung eingestellt werden kann, die Handhabung dieses Vorgangs geriet aber wenig bedienfreundlich – während einer heißen Schlacht ein nicht zu verachtender Nachteil. *sg*

Speziell für Multiplayer konzipierte Roboterschlachten im Gewande altägyptischer Gottheiten



Ein gegnerischer Turm aus der Nahaufnahme...



...der nach Mörserbeschuß farbenprächtig explodiert



Sascha Gliss

GEHT SO

Zur Abwechslung mal wieder ein EA-Produkt, das so ziemlich in die Hose ging. Die "Mechs" sind langweilig konstruiert, plump animiert und häßlich texturiert. Die Musik versuchte man dem ägyptischen Szenario anzugleichen, was aber zuletzt "Exhumed" deutlich besser gelang. Würde ja alles nix machen, wenn ausgefeiltes und spannendes Gameplay dafür entschädigen würde, wovon aber weit und breit nichts zu sehen ist. Daß "Scarab" alleine schlicht und ergreifend tödlich langweilig ist, kann man zur Not noch verschmerzen, ist es doch von vornherein speziell für Multiplayer-Schlachten ausgelegt. Doch auch da hat man wenig Freude: Das etwas wirre Spielprinzip und die extrem hakelige Zielerfassung geht nach fünf Minuten doch einigermaßen auf die Nerven, das Element des Turmsetzens macht die mangelnde Action in den passabel gestalteten Arenen auch nicht mehr wett. Sucht Ihr Entspannung bei einem gepflegten Online-Kampf, seid Ihr bei dem ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten "Air Warrior" einwandfrei besser bedient.

Name	**Scarab**
Genre	Action
Hersteller	Electronic Arts
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 6

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	Modem-, Netzwerkunterstützung

Grafik 33%
Sound 43%

Spielspaß

Solo	Multi
37%	60%

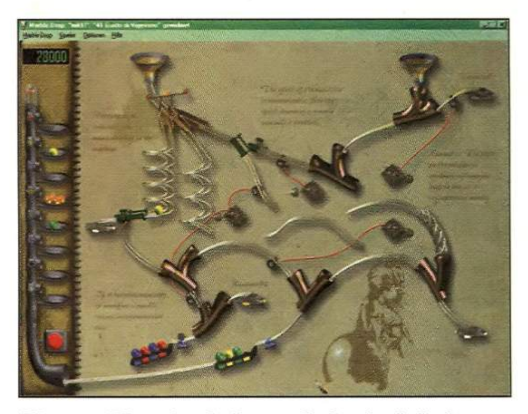
MARBLE DROP

Kugelei der anspruchsvollen Sorte, die jede Gehirnzelle aufs äußerste fordert



Verschiedene Symbole zeigen an, ob der Level schon gemeistert oder gar nicht erst angespielt wurde

Murmeln sind seit vielen Jahrhunderten in den Hosentaschen der meisten Dreikäsehochs zu finden: Sie sehen edel aus, liegen gut in der Hand und bieten viele Einsatzmöglichkeiten. Besonders gerne werden sie, neben der Verwendung als Wurfgeschoß, gegen das verhaßte Nachbarmädchen oder als Teil eines Lehrerstreiches in möglichst komplizierten Schusserbahnen mit vielen Abzweigungen benutzt. Bei Maxis wollte man diesen Kindheitstraum anscheinend wieder aufleben lassen und entwarf insgesamt 50 Bahnen, die als Puzzles ausgelegt sind. In den Auffangbehältern zeigen nämlich Balken an, daß sie nur Kugeln einer bestimmten Farbe zur Aufnahme akzeptieren, die 500 Punkte einbringen, falsche Murmeln dagegen in ihre atomaren Bestandteile auflösen. Das Spielprinzip klingt zunächst fast schon primitiv, doch über 30 zum Teil verwirrende Elemente sorgen dafür, daß es den kleinen Bällen auf ihrem Weg nach unten nicht zu einfach gemacht wird. Zum Beispiel verstellen Kontakte beim Darüberrollen Weichen, Leimpfützen bringen die Murmeln zum Stillstand und Kanonen verschießen sie quer übers Spielfeld. Links am Rand seht Ihr die Behälter mit den verschiedenfarbigen Murmeln; ist eine Sorte alle, könnt Ihr sie per Mausklick "nachkaufen", bekommt dafür aber 500 Punkte von Eurem Konto abgezogen. Zwei spezielle Arten erleichtern die Aufgabe etwas. Stahlkugeln kosten nur 100 Punkte und eignen sich deshalb hervorragend als Testklicker oder "Kanonenfutter", wenn von vornherein klar ist, daß sie ihr Ziel nicht erreicht. Schwarze Murmeln sind mit 1500 Punkten Einsatz extrem teuer, verwandeln sich am Schluß ihres Weges aber automatisch in die gerade benötigte Farbe, womit im Prinzip keines der 50 von Anfang an frei wählbaren Puzzles unlösbar ist.



Dieses Rätsel mittleren Schwierigkeitsgrades ist so gut wie geschafft

Leider werden weder im dünnen Handbuch noch in der mageren Online-Hilfe die oft nicht auf Anhieb verständlichen Spielelemente erklärt, was in höheren Leveln einiges Rumprobieren unvermeidbar macht. Erläuterungen finden sich lediglich in den im Leonardo-da-Vinci-Stil gehaltenen Spielgrafiken selbst; diese sind jedoch auf Englisch und wegen der blassen Schrift nur sehr schwer lesbar. *mg*



Während diese Konstruktion leicht überschaubar ist...



...hilft bei diesem Level nur ausprobieren und hoffen

GEHT SO

Michael Galuschka

Fasziniert sehe ich dem bunten Treiben auf dem Bildschirm zu, weiß allerdings nicht so recht, was ich selbst dabei tun soll. Denn je verzwickter die Bahnen aufgebaut sind, um so schwieriger, ja geradezu unmöglich wird es, durch Vorausplanung die richtige Murmel in den richtigen Trichter zu werfen. Nur Genies schaffen es, bei komplexen Maschinen auch noch jenseits der dritten Abzweigung alle Einflüsse auf die Kugel in ihre Überlegungen mit einzubeziehen. Den restlichen 95% der Bevölkerung bleibt bei vielen der 50 Puzzles dagegen nichts anderes übrig, als auf gut Glück möglichst viele Bälle ins Spiel zu bringen, um damit die Aufgabe mehr oder weniger zufällig zu lösen, was auch meistens klappt, dem Sinn eines Denkspiels aber von Grund auf zuwiderspricht. Da ist es doppelt schade, daß kein Editor zum Erschaffen eigener Werke mit integriert wurde, für den "Marble Drop" eigentlich prädestiniert wäre. Immerhin geht mit knapp 50 Mark der Einstandspreis in Ordnung, und für ein halbes Stündchen Zeitvertreib taugt Maxis´ Tüfteldebüt allemal.

Name	**Marble Drop**
Genre	Denkspiel
Hersteller	Maxis
Niveau	mittel
Preis	ca. 50 Mark
Spieler	1

System	Win 3.1/'95
Festplatte belegt	4 bis 80 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

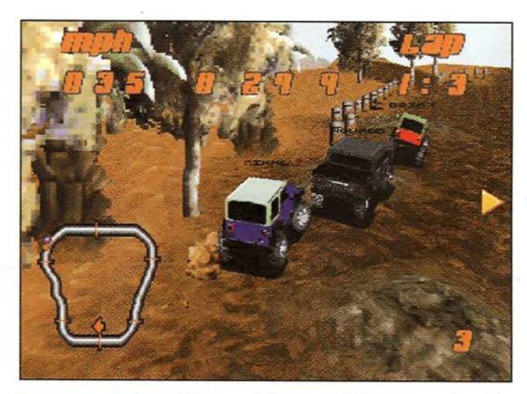
	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik	**54%**
Sound	**32%**
Spielspaß	**60%**



Immer einige Meter Abstand halten, da die Konkurrenz gerne auf Tuchfühlung geht

TEST DRIVE: OFF ROAD

Eine Testtour mit Accolades Geländewagen bringt nur verhaltenen Fahrspaß

Das "Test Drive" im Namen dient bei Accolades Comeback im Rennspielgenre – wie so oft – eigentlich nur als Werbeträger, denn mit der alten Serie haben die Off-Road-Kisten praktisch nichts mehr gemeinsam. Statt auf öffentlichen Straßen um die Wette zu rasen und dabei noch ein wachsames Auge auf die Polizei zu werfen, streiten sich bei TDOR vier Geländewagen auf abgesperrten Rundkursen um Plätze, Punkte und Pokale. Vier verschiedene Fahrzeugtypen – Hummer, Landrover, Jeep Wrangler und ein Chevy Pick Up – kämpfen auf zwölf Strecken aufgeteilt in drei Landschaftsarten (Wald, Wüste und Schnee) um zwei verschiedene Meisterschaften. In der "Class League" stehen nur Fahrzeuge gleicher Bauart am Start, während in der "Mixed League" alle Typen wild durcheinandergewürfelt auf die Reise gehen. Das Ziel in der gemischten Liga: Nach sechs zufällig ausgewählten Strecken die meisten Punkte gesammelt zu haben und damit Zugang zum Wettbewerb zu erlangen, der sich dann bereits auf sieben Pisten erstreckt. Dies wird solange fortgeführt, bis im "Elite"-Pokal sämtliche zwölf Strecken verfügbar sind. In der "Class League" ist lediglich eine Meisterschaft zu bewältigen, nach dessen Gewinn eine nette Belohnung wartet: Je nach zuvor ausgewähltem Fahrzeug steht dem Champion ein Bonuswägelchen zur Verfügung, das aber leider nur im Übungsmodus verfügbar ist.

Die Pisten führen, wie es sich für anständige Off Roader gehört, über Stock und Stein, weisen aber im Vergleich zu dem ebenfalls in dieser Ausgabe vorgestellten "Hardcore 4x4" deutlich weniger Höhenunterschiede auf. Auf der Strecke sind mehrere Checkpoints verteilt, die passiert werden müssen, da sonst die komplette Runde nicht zählt. Zwischen diesen Kontrollpunkten sind Ausflüge in die Wildnis aber durchaus erlaubt, manchmal findet sich dabei sogar eine erfolgversprechende Abkürzung. Meistens jedoch verfranst man sich bei den Ausritten an einem unpassierbaren Felsen oder bleibt in den Begrenzungstonnen hängen. Trotz Allradantrieb pflegen die eigentlich geländeerprobten Vehikel eher losen Bodenkontakt, so daß ein zeitraubender Überschlag schneller kommt als man denkt
Die Grafik ist von VGA über einen sog. X-Mode (enstspricht Mid-Res) bis hin zu SVGA variierbar. Letztere ruckelt bei voller Detailstufe aber selbst auf einem 166er, weshalb man die Entfernung einstellen kann, ab der alle Objekte sichtbar sind. Einen besseren Kompromiß zwischen Qualität und Geschwindigkeit bietet da der X-Mode, für den ein 133er Pentium aber trotzdem dringend zu empfehlen ist. VGA ist dagegen so häßlich, daß man sich diesen Modus erst gar nicht antun sollte. Für die musikalische Untermalung sorgt „Gravity Kills", derzeit eine der Topbands der USA. *mg*



Jedes Vehikel ist in vier Lackierungen verfügbar



Solche Ausrutscher kosten oft die alles entscheidenden Meter Boden



Michael Galuschka

GEHT SO

In nahezu keiner Beziehung kann "Test Drive: Off Road" wirklich überzeugen. Ganz im Gegenteil: Die Grafik gehört zum schwächsten, was ich bei Rennspielen in letzter Zeit gesehen habe und ist daran gemessen auch noch lächerlich langsam. Zweiter großer Kritikpunkt sind die lieb- und einfallslos gestalteten Strecken, auf denen die langen Federwege der Geländewagen nur selten ausgereizt werden. Zum Drama gerät ein Rennen, wenn man (oft nur aus Versehen) die Piste verläßt. Entweder verpaßt das eigene Gefährt den nächsten Checkpoint, weil man nicht mehr auf die Fahrspur zurückfindet, oder man hängt im nächsten Bitmap-Wald fest. Die Steuerung der tonnenschweren Boliden geht grundsätzlich leicht von der Hand, Spitzkehren auf Anhieb zu meistern, ist wegen des riesigen Wendekreises jedoch nahezu unmöglich. In mageren Zeiten wäre TDOR durchaus einen genaueren Blick wert, angesichts des momentanen Überangebots an motorsportlichen Ereignissen kommt Accolades Off-Road-Spektakel ähnlich gelegen wie ein Achsenbruch.

Name . . . . **Test Drive: Off Road**
Genre . . . . Rennspiel
Hersteller . . . . Accolade/Eidos
Niveau . . . . mittel
Preis . . . . ca. 80 Mark
Spieler . . . . 1 bis 4

System . . . . Windows 3.1/95
Festplatte belegt . . . . 45 MByte
RAM-Ausstattung . . . . 8 MByte
Steuerung . . . . . . Joystick, Tastatur
Extras . . . Modem-/Netzwerkmodus

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik 48%
Sound 66%
Spielspaß

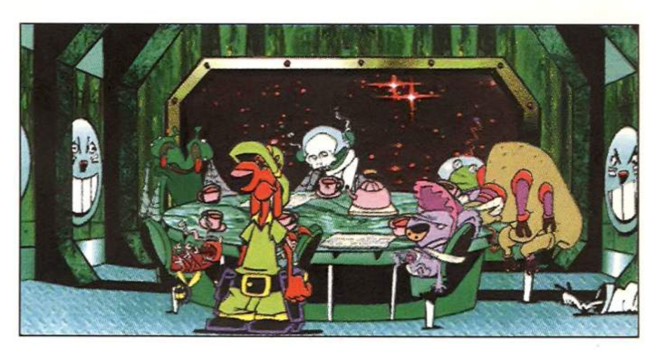
Solo	Multi
51%	56%

KOALA LUMPUR

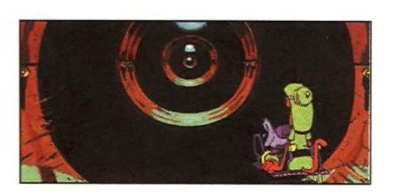
Adventure mit gesundem Humor, aber teilweise krankem Spieldesign

KUala Lumpur heißt die 1857 durch chinesische Zinnminenarbeiter gegründete Hauptstadt von Malaysia. KOala Lumpur hingegen gehört der gleichnamigen Tiergattung an und ist ein esoterisch bewanderter Teppichpilot. Was beide gemeinsam haben? Nichts, außer der frappierenden Namensähnlichkeit und ihrer dem indischen Akzent des Koalas nach zu urteilen fernöstlichen Herkunft. Als dem bärigen Guru auf der Suche nach einer Ginseng-Wurzel aus seinem magischen Fez eine verstaubte Schriftrolle entgegenpurzelt, packt ihn fatalerweise die Neugier. Er öffnet das Pergament und spricht einige Beschwörungsformeln, kurz darauf steht er buchstäblich im Vorhof zur Hölle. Von jenseits des Hadesportals hört er eine erzürnte Stimme: "Mach sofort auf! Laß mich hier raus!" Eingeschüchtert treibt es Koala vor die Nachbarstür. Und siehe da – hier scheint ein Engel zu wohnen, der keine allzu günstigen Zukunftsaussichten prophezeit, sollte der Herr von gegenüber aus seinem Gefängnis entrinnen. Um alles wieder ins rechte Lot zu bringen, muß Koala das in Einzelteile zerrissene Gegenstück der besagten Schriftrolle besorgen. Wie es das Schicksal so will , sind die Fetzen auf vier Dimensionen verteilt, so daß er sich wohl oder übel auf eine lange Reise begeben muß. Natürlich will Lumpur seinen langjährigen Begleiter Dr. Dingo Tu-Far bei diesem Spaß nicht außen vor lassen, doch der hat sich gerade selbst in seinem computergesicherten Aktenschrank eingeschlossen. Unsere erste Aufgabe besteht also darin, den Quantenforscher aus seiner mißlichen Lage zu befreien, indem wir seine Notizbücher nach Passwörtern und Keycards durchforsten, dann in sein unterirdisches High-Tech-Labor eindringen und den Aktenschrank von dort aus mit einer von zwei Methoden fernentriegeln. Nach diesem heroischen Pflichtakt steht es Euch frei, in welcher Reihenfolge Ihr die drei folgenden Episoden erledigt. Ihr werdet in eine labyrinthlastige Hundestadt geraten, von der alptraumhaften Psychoanalytikerin Tuff Luv mit Euren Urängsten konfrontiert werden und es schließlich auf der Raumstation "Eye in the Sky" mit der verkleidungssüchtigen Annie Body zu tun bekommen.

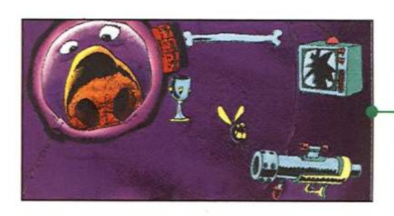
Da der transzendentale Koala für irdische Belange zu beschäftigt ist, hat er sich als Medium eine Stubenfliege erschaffen, die ihm jegliche körperliche Anstrengung abnimmt. Als Mauszeiger steuert Ihr den Brummer über den Schirm, gebt dadurch auch die Marschrichtung für das Hauptdarstellerduo vor, liftet mühelos riesige Items und verstaut sie in Lumpurs "bodenlosem" **Fez.** Das Interface bleibt durchgängig unsichtbar. *us*



Die Raumstation „Eye in the Sky": Ist das etwa Kermit, der da im Hintergrund am Tisch hockt?



Schier endlose Röhrenlabyrinthe in "Junk City"





Madame Tuff Luv unterzieht Dingo einer Psychoanalyse



Ulrich Smidt

GEHT SO

Phasenweise fühlte ich mich bei diesem Kandidaten an "The Neverhood" erinnert. Auch hier triumphieren Äußerlichkeiten über die inneren Werte, jedoch ist die Kluft zwischen beiden Welten nicht ganz so groß wie beim Dreamworks-Einstand. Die Rätselquantität gibt wenig Anlaß zur Kritik, die Qualität aber macht im Verlauf des Spiels eine rasante Berg- und Talfahrt mit. Nervende Labyrinthe, in denen man mit irrsinniger Geschwindigkeit umherrauscht und dadurch so manche Abzweigung verpaßt, haben meiner Ansicht nach heutzutage nichts mehr in einem Adventure verloren, auch wären mir mehr itembezogene Kopfnüsse lieber gewesen als die vorherrschenden Symbolspielereien. Wirklich gelungen sind die witzigen Dialoge und die Stimmenbesetzung, auch die Grafik gefällt, sofern man sich erst einmal an den seltsamen Stil gewöhnt hat. Angstschweiß steht mir allerdings beim Gedanken an die mögliche deutsche Übersetzung auf der Stirn – man stelle sich nur mal einen sächselnden Guru samt bajuwarischem Partner vor ...

Name	**Koala Lumpur**
Genre	Adventure
Hersteller	Broderbund
Niveau	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1
System	Win'3.1
Festplatte belegt	4 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		66	

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

Grafik	**76%**
Sound	**80%**
Spielspaß	**68%**

LOMAX

Hüpfen statt denken – Lemmings mal ganz anders

Die Lemmings waren uns allen bisher nur als dümmliche Horde kleiner Selbstmörder bekannt, die wir mit richtigem Timing, Kombinationsgabe und Ideenreichtum vor ihrem sicheren Sturz in den Tod bewahren mußten. Trotteten sie beim Denkspiel noch mit ihrem charakteristisch grünen Schopf wippend gemächlich einher, präsentieren sie sich in "Lomax" erstaunlich agil. Jedenfalls tut das einer von ihnen, Sir Lomax, der seine zu willenlosen Zombies verzauberten Kumpane aus dem Bann des bösen Magiers Evil Ed befreien soll. Seine Waffen sind die Spin-Attacke, bei der Lomax blitzschnell um seine eigene Achse wirbelt, oder das Schleudern mit seinem Helm, den er allerdings zuvor seinem Versteck in den Leveln entreißen muß. Spezielle Bonuszusätze verleihen dem Helm noch mehr Fähigkeiten. Feurige Flammenwirbel schalten Gegner auf einen Schlag aus, eine Art Turbo-Helm verhilft zu noch mehr Sprungkraft usw. Auch das Lemmings-spezifische Brückenbauen oder Grubengraben ist wieder mit von der Partie, Lomax kann so bei Bedarf vorher unüberwindliche Hindernisse spielend meistern.



Auf dem Friedhof tummeln sich Zombies

Die meiste Zeit scrollt das Jump´n´Run von rechts nach links, dreidimensionale Ausflüge Lomax´ in den Bildvorder- oder Hintergrund inbegriffen. Ohne Helm sind die überall im Weg stehenden Lemmings-Mutanten nur mit einem gewagten Drehsprung zu überwältigen, mit der magischen Kopfbedeckung lassen sie sich auch aus sicherer Distanz ausschalten. Nicht nur die verwirrten Gefährten, auch das natürliche Terrain macht Sir Lomax gewaltig zu schaffen. Instabile Plattformen, vor gefräßigen Fischen wimmelndes Wasser, Seilakrobatiken in schwindelnder Höhe und plötzlich aus der Erde emporsprießende Stachel verlangen ein geschicktes Händchen bei der Steuerung, die sich genreübergreifend simpel gibt, am besten man benutzt dazu ein Joypad statt der störrischen Tastatur. Obwohl bei Playstationumsetzungen vielfach geschlampt wird und damit oft der grafische Reiz der Konsolenspiele völlig baden geht, wurde bei "Lomax" solide gearbeitet. Lediglich Rauch, Nebel oder der Luftwirbel bei Sir Lomax´ Helmattacke erscheinen durch **Dithering** unbefriedigend grob. Zum Nachteil gerät Euch das vor allem beim Lesen der während des Spiels auftauchenden Tips. Diese werden in einer normalerweise transparenten Sprechblase wiedergegeben, durch das Dithering müßt Ihr schon genau hinschauen, um den Inhalt der hilfreichen Botschaft entziffern zu können. *fh*



Der eintragreiche Bonuslevel



Lomax verschwindet im Nebel



Das Geisterschiff: Mit einer Drehattacke schaltet Lomax das Skelett aus



Frank Heukemes

GUT

Die Jump´n´Runs sind auf den PC losgelassen! Immer mehr der bunten Konsolen-Hüpfer drängen als Playstation-Umsetzungen auf unsere bierernsten Festplatten. Mit aussterbendem Seltenheitswert dieses Genres auf unseren Maschinen setzt gleichzeitig die Kritik ein. Es gilt die Spreu vom Weizen zu trennen und die kurzweiligsten, farbenfrohsten und technisch interessantesten unter ihnen auszumachen. Dabei schneidet "Lomax" trotz sehr traditionellen Inhalten gar nicht schlecht ab. Bis zu fünf Parallax-Ebenen vermitteln Tiefe, 3D-Elemente erlauben Euch zeitweise das Bewegen in und aus dem Hintergrund, muntere Farbenspiele erfreuen das Auge, wirken aber dennoch nie kitschig. Der Schwierigkeitsgrad ist fein austariert, bleibt bei hoher Anforderung immer fair. Kleine Mängel sind das Abkupfern nur allzu bekannter Jump´n´Run-Versatzstücke und ein nur geringer Spannungsaufbau bis zum letzten Level. Doch das sollte uns als darbende PC-Jünger wenig interessieren, noch gelten "Lomax" und Konsorten hier als Rarität.

Name ....**Lomax**
Genre ....Jump'n'Run
Hersteller ....Psygnosis
Niveau ....mittel
Preis ....ca. 80 Mark
Spieler 1

System ....Win'95
Festplatte belegt ....ca. 12 MByte
RAM-Ausstattung ....8 MByte
Steuerung ......Tastatur, Joypad
Extras ....keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

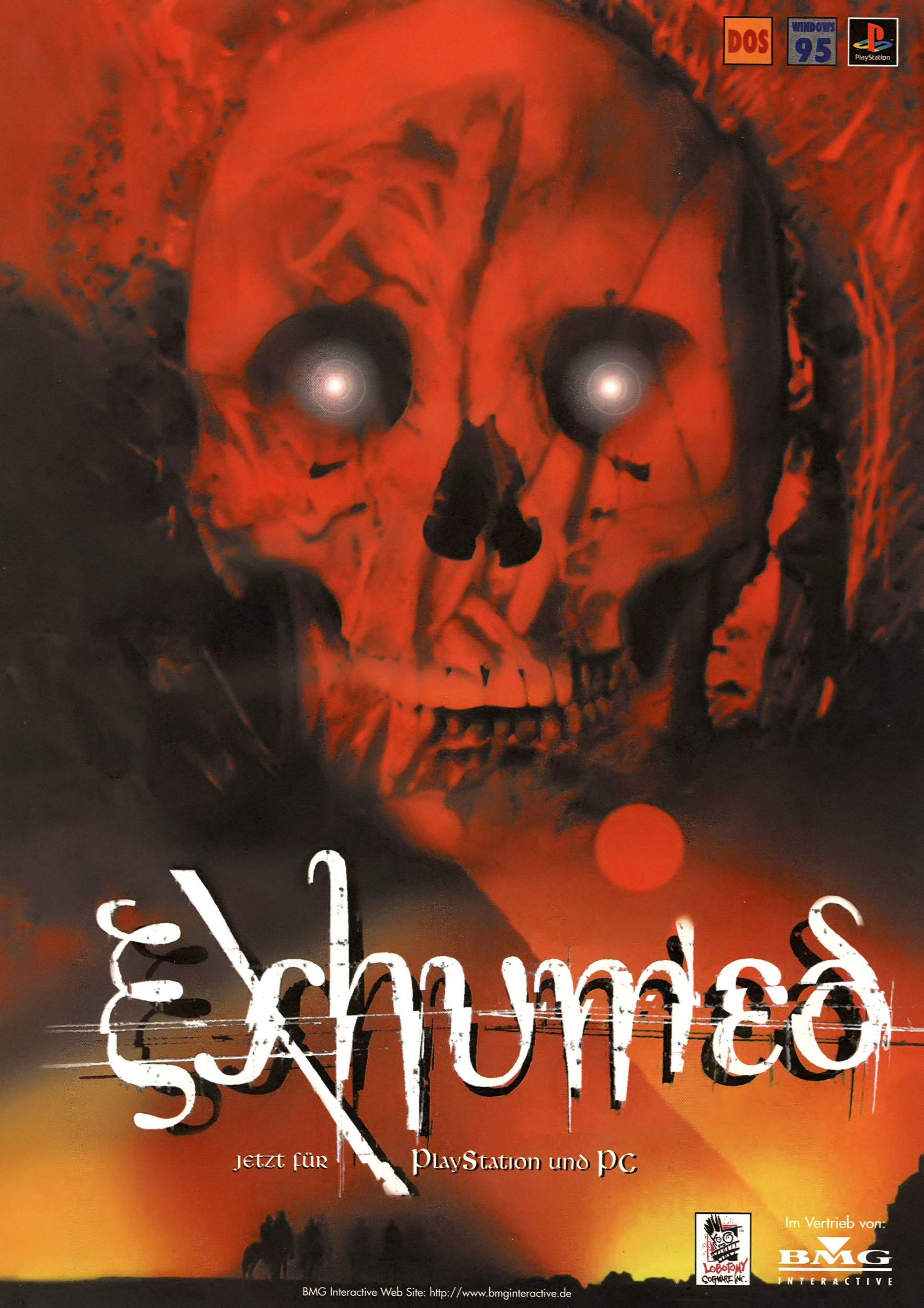
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
		✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik 63%
Sound 65%
Spielspaß

69%


DOS
WINDOWS 95
PlayStation
Exhumed
jetzt für PlayStation und PC
Lobotomy Software Inc.
Im Vertrieb von:
BMG INTERACTIVE
BMG Interactive Web Site: http://www.bmginteractive.de

POWER DATA

Langsam wird´s langweilig: Inzwischen müßte doch jeder Command & Conquer 2 durchgespielt haben und zu was anderem übergehen. Auch der höchste Neueinsteiger war selbstverständlich - ein Echtzeitstrategical!

Redaktionscharts

POWER PLAY

Platz		Name
1.	(-)	Comanche 3
2.	(1.)	MDK
3.	(4.)	Tomb Raider
4.	(2.)	Diablo
5.	(9.)	POD
6.	(8.)	Flying Corps
7.	(-)	Air Warrior 2
8.	(-)	Deadly Games
9.	(6.)	Theme Hospital
10.	(-)	Grand Prix 2



Verkaufscharts

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(1.)	Command & Conquer 2
2.	(2.)	Diablo
	(3.)	Tomb Raider
4.	(4.)	Grand Prix 2
5.	(-)	Flight Simulator 6.0
6.	(10.)	M.A.X.
7.	(5.)	Die Siedler II
8.	(9.)	NBA Live 97
9.	(5.)	Bundesliga Manager 97
10.	(7.)	FIFA Soccer 97

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: März '97

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 5/97 sind:

Michael Schugk, Wolfsburg
MDK

Stefan Janko, Niederstotzingen
KKND

Sven Krings, Hilden
BLEIFUSS 2

Norbert Michalsky, Berlin
THEME HOSPITAL

Frank Schürmann, Salzgitter
MAGIC: THE GATHERING

PC FUN

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	(1.)	Command & Conquer 2
2.	(2.)	Diablo
3.	(3.)	Tomb Raider
4.	(5.)	Warcraft 2
5.	(8.)	Privateer 2
6.	(4.)	Siedler II
7.	(6.)	FIFA Soccer 97
8.	(11.)	Grand Prix 2
9.	(7.)	Command & Conquer
10.	NEU	KKND
11.	(15.)	Civilization 2
12.	(19.)	indiziert (id Software)
13.	(10.)	NBA Live 97
14.	(17.)	DSA 3 - Schatten über Riva
15.	(20.)	indiziert (3D Realms)
16.	(9.)	Bundesliga Manager 97
17.	(13.)	Bleifuss 2
18.	(16.)	Larry 7
19.	(-)	EF 2000/Tactcom
20.	(18.)	Toonstruck
21.	(12.)	NHL 97
22.	(22.)	Schleichfahrt
23.	(14.)	Z
24.	(-)	Deadly Games
25.	NEU	M.A.X.
26.	(21.)	Flying Corps
27.	(-)	Baphomets Fluch
28.	NEU	Master of Orion 2
29.	(29.)	Wing Commander IV
30.	NEU	Have a N.I.C.E. Day

GLÜCKWUNSCH!

Käufern eines Microprose-Produktes winkt in jeder Ausgabe die Chance, noch einen zweiten Top-Titel aus dem Hause des Simulationsspezialisten umsonst hinterhergereicht zu bekommen. Was Ihr dazu tun müßt?
Schickt einfach die sorgfältig ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück zu Microprose, und mit etwas Fortune gehört Ihr zu den fünf Glücklichen pro Monat, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen.
Die fünf Gewinner im März sind:

Stefan Blisse, Pätz

Ralph Kuschmann, Trier

Dirk Brasch, Hilden

Marco Siebert, Neustadt

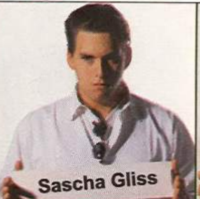
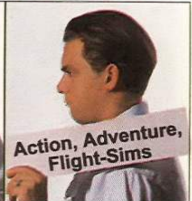
Rita Mücke, Limesheim





Steckbrief

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem unsere persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel 	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
 Martin Schnelle – Strategie, Simulation	**X-Wing vs. TIE Fighter**, weil ich endlich im Netzwerk der imperialen Flotte an den Kragen gehen möchte.	**iM1A2 Abrams**, weil Interactive Magic zeigt, daß für ein ordentliches Gameplay keine 3D-Grafikorgien nötig sind.	**Independence Day**, weil mal wieder eine teure Filmlizenz wichtiger war als ein gutes, ausgereiftes Spiel.	...überlege ich gerade, ob ich mein sauer verdientes Geld in einen **200-MHz-MMX-Prozessor** investieren soll oder ins Auto...
Michael Hengst  Strategie, RPG, Simulationen	**World Advanced Military Commander 2**, weil es derzeit kein bessers Hex-Feld-Strategiespiel gibt.	**Comanche 3**, weil Novalogic endlich die Lücke zwischen Simulation und Actionflieger geschlossen hat	**Blood**, weil Pixelblut und Splattereffekte kein solides Spieldesign ersetzen können.	...fange ich gerade wieder an, alle Folgen von Star Trek: The next Generation von Anfang an anzuschauen.
Frank Heukemes – Strategie, RPG, Adventure	**Earth 2140**, weil Topware mit seinen Eigenproduktionen mehr als angenehm überrascht hat.	**Comanche 3**, weil dieses Programm erneut für so viel Aufsehen sorgen wird, wie der Serienerstling vor vier Jahren.	**Yoda Stories**, weil man die trivialen Desktop-Adventures nicht mit den gleichen Schwächen hätte wiederholen dürfen.	...hat es Knut endlich geschafft, auch mich mit dem **Magic**-Fieber zu infizieren...
 Knut Gollert  Simulationen, CD-Design	**Magic: The Gathering Multiplayer**, weil erst dann so richtig die Post im Internet abgehen könnte.	**Air Warrior 2**, denn trotz simpler Optik ist der simulierte Krieg im Internet verdammt genial und zum Glück noch kostenlos.	**C&C2: Gegenangriff**, weil wieder jede Mission anwählbar ist und zu wenig wirklich Neues drin steckt.	...läuft meine **3DFX-Karte** endlich wieder ordentlich. Ich hätte sie vielleicht doch nicht so hoch takten sollen...
Michael Galuschka – Geschicklichkeit, Sport	**Sim City 3000**, weil mir SC 2000 trotz aller gegenteiliger Testberichte viel zu einfach war.	**Formel 1**, weil mich der Rennzirkus so stark fasziniert, daß ich auch über ein paar Schwächen im Programm hinweg sehen kann.	**Vermeer**, weil diese Schlaftablette dermaßen langweilig ist, daß ich lieber stundenlang auf ein echtes Gemälde stiere.	...habe ich mir vorgenommen, bei **mehr als 10 Fußballspielen im Jahr** zu kündigen. Wir nähern uns verdächtig stark dieser Grenze...
 Ulrich Smidt  Rollenspiele, Adventures	**Rebellion**, weil dessen Charaktere die Tiefe besitzen könnten, die mir bei "Master of Orion 2" abging.	**Comanche 3**, obwohl ich kein großer Fan des Originals bin. Der Grafikbombast hat mich diesmal überzeugt.	**Batman Forever** - Warum muß Acclaim zu EINEM Film jetzt schon MEHRERE flaue Computeradaptionen fabrizieren? Ein schrecklicher Trend	... läuft **Knuts 3DFX-Karte** dank meiner Hilfe endlich wieder ordentlich. Er hätte doch früher einen Experten fragen sollen.
 Peter Steinlechner  Wirtschaftssim., Action	**Dungeon Keeper**, weil sich demnächst endlich herausstellt, ob Bullfrogs Kellergeister was taugen oder nicht.	**Comanche 3**, weil mein (Privat-) Pentium 200 damit endlich mal zeigen kann, was in ihm steckt.	**Angst**, weil schon Mikkl "Vermeer" nennt und der 3D-Shooter so grottenschlecht ist, daß er fast wieder Spaß macht.	...habe ich "versehentlich" die ersten neun NOD-Missions aus "C&C Gold" **in einem Rutsch** ohne zu Speichern geschafft
 Sascha Gliss  Action, Adventure, Flight-Sims	**Interstate 76**, weil ich gespannt bin, wie sich die Engine meines geliebten "Mechwarrior 2" auf der Straße macht. Right on!	**Air Warrior 2**, weil der zukunftsweisende Sim-Opa beweist, daß aufwendige Grafik allein nichts bedeutet, Gameplay hingegen alles!	**Yoda Stories**, weil mir LucasArts nach der Verwurstung meines Lieblingsarchäologen nun auch noch "Star Wars" madig machen will..	...kann ich es kaum erwarten, dem Yoda-Jünger Martin in **X-Wing vs. TIE** zu zeigen, was eine imperiale Harke ist. Darth rules!!

Gewinnt mit Taurus, Groove Champion und Bomico einen Renntag in Zandvoort



Wer am 14. August 1997 in Holland mit dabei sein will – oder auf einen der anderen Preise scharf ist –, sollte sich ein wenig mit den 70er Jahren auskennen: Beantwortet die drei folgenden Fragen richtig und schon wandert Eure Postkarte in die Lostrommel.

1. Eines der berühmtesten TV-Cop-Duos der Siebziger war "Starsky und Hutch". Wie hießen die beiden Hauptdarsteller der Serie im wirklichen Leben?

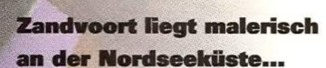
2. Modisches Aushängeschild der 70er waren die unsäglich häßlichen Schlaghosen. Natürlich kam auch dieser Trend aus Ami-Land, und daher wollen wir wissen, wie die englische Bezeichnung für diesen Gipfel der Geschmacklosigkeit lautet. Ein Tip: "Punch Pants" ist falsch!

3. In den Kinos waren damals Katastrophenfilme der Renner schlechthin. Um unser Quiz erfolgreich abzuschließen, nennt uns bitte drei Katastrophen-Schinken, in denen weder ein Schiff, noch ein Flugzeug noch ein Wolkenkratzer die Hauptrolle spielen

Unter allen richtigen Einsendungen werden die Gewinner ausgelost und schriftlich benachrichtigt. Eure Postkarten oder Briefe (keine E-Mail!) schickt Ihr bis zum **17. Mai 1997** an folgende Adresse:

Magna Media Verlag AG
Redaktion Power Play
Stichwort: "Interstate 76"
Postfach 1304
85331 Haar bei München

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter von MagnaMedia, Bomico oder Activision sowie deren Angehörige dürfen leider nicht teilnehmen. Die Preise können nicht in bar ausgezahlt werden.


Zandvoort liegt malerisch an der Nordseeküste...

1. Preis:

Zusammen mit einem PP-Redakteur geht's ab auf dem ehemaligen Grand Prix in Zandvoort (NL), wo Ihr es in einem Gruppe N-Tourenwagen so richtig krachen lassen könnt. Reisekosten per Bahn und die Hotelrechnung werden natürlich übernommen.
Voraussetzung: Ihr seid 18 Jahre oder älter und besitzt den Führerschein Klasse III.



2. bis 6. Preis:

Je ein Exemplar "Interstate 76".

7.-32. Preis:

Je eine Interstate 76 Soundtrack CD. Groovy!

33. - 42. Preis:

Je ein "I 76" Langarm T-Shirt

43.-62. Preis:

Je ein normales "I 76" T-Shirt.







FALLEN HAVEN-GEWINNSPIEL

IDEAL, UM EURER FREUNDIN DIE STERNE VOM HIMMEL ZU HOLEN, DEN ERSTEN SCHRITT ZUM "HERRSCHER DES UNIVERSUMS" ZU VOLLZIEHEN ODER DEM "MANN IM MOND" DEN RANG ABZULAUFEN.

VERLEIHT ZEHN STERNEN EUREN NAMEN!

Die Gewinne

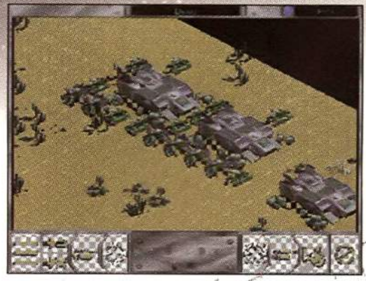
1.-10. PREIS

Jeweils ein Stern bekommt einen Namen Eurer Wahl

11.-20. PREIS

Je eine Vollversion des Strategiespiels „Fallen Haven"

Anläßlich der Veröffentlichung des Strategie-Hits "Fallen Haven" verlost Interactive Magic unter allen Lesern der Power Play 10 Sterne!
Unsere eigene Galaxis, die Milchstraße, besteht aus einigen hundert Milliarden von Sternen. Die nächstgelegenen sind 39 700 Gigakilometer (1 Gigakilometer = 10 hoch neun Kilometer) entfernt – Licht bewegt sich mit ca. 300 000 km/Sek. und benötigt für diese Distanz über vier Jahre. Die entferntesten bis jetzt entdeckten Systeme sind über 1000 Lichtjahre entfernt. Und das ist nur unsere Galaxis, eine unter unendlich vielen.
Die Position aller bekannten Sterne (insgesamt über 15 Millionen) sind im GUIDE STAR CATALOG der NASA archiviert. Die ersten zehn Gewinner dieses Wettbewerbs können jeweils einem Stern, der bisher nur durch seine kosmischen Daten zu identifizieren ist, einen Namen geben. Dieser Name wird bei der INTERNATIONAL STAR REGISTRY, die den GUIDE STAR CATALOG verwaltet, zusammen mit den astronomischen Koordinaten des Sterns registriert. Dem so getauften Stern werden eigene Papiere ausgestellt, die Gewinner erhalten ein Echtheitszertifikat zusammen mit einer Detailkarte, in der die exakte astronomische Position des Sterns eingezeichnet wird und alle stellaren Daten und die Registriernummer vermerkt werden. Neben diesen zehn "galaktischen" Preisen





verlost Interactive Magic unter allen Einsendern zusätzlich zehn Vollversionen von "Fallen Haven".

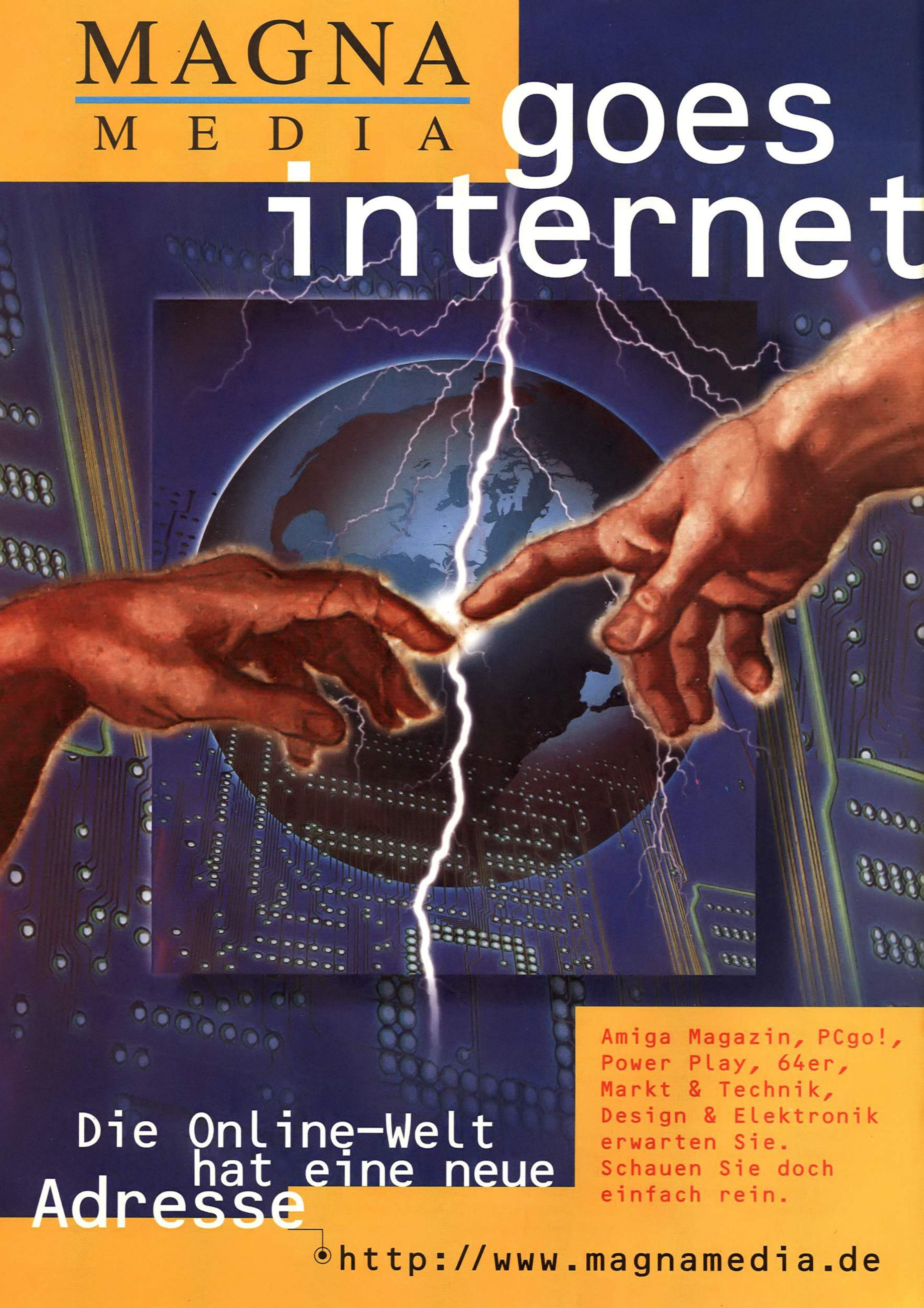
Die Fragen:

1. **Wie heißt das außerirdische Volk, gegen das Ihr in "Fallen Haven" antreten müßt?**
2. **Wieviele Zacken besitzen die Sterne auf der Flagge der USA insgesamt?**
3. **Von wem stammt das Märchen "Der Sterntaler"?**

Schreibt die Antworten der drei Fragen auf eine Postkarte und sendet diese an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort "Fallen Haven"
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 17.5.1997. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter von MagnaMedia oder Interactive Magic dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.


MAGNA
MEDIA
goes
internet
Die Online-Welt
hat eine neue
Adresse
http://www.magnamedia.de
Amiga Magazin, PCgo!,
Power Play, 64er,
Markt & Technik,
Design & Elektronik
erwarten Sie.
Schauen Sie doch
einfach rein.

SPIELERE Perspektiven

Isometrie



Eine normalerweise zwei- oder zweieinhalb-dimensionale Szene wird von schräg oben dargestellt, um einen 3D-Eindruck zu erzeugen und die Szene plastischer und übersichtlicher zu machen.

Polygone

Meist dreieckige Flächen, aus denen man 3D-Objekte zusammenfügt. Gekrümmte Körper sind aus sehr vielen Polygonen zusammengesetzt, um nicht eckig auszusehen. Je weniger Polygone in einer Szene vorkommen, desto schneller kann der Computer sie zeichnen.

Wer die derzeitigen Verkaufs-TopTen von PC-Spielen durchliest, muß fast unweigerlich zu dem Schluß kommen, daß die Zeit der 2D-Spiele allmählich vorbei ist: Die Zukunft spielt sich dreidimensional ab. Es gibt kaum noch Entwickler, die bei neuen Titeln nicht mit dem Hinweis "3D" locken. Selbst Klassiker wie "Lemmings" oder "Tetris" sind längst recycled und wurden in 3D neu aufgelegt.

Dabei ist 3D nicht immer gleich 3D. Eigentlich bedeutet das werbewirksame Kürzel nur, daß irgend etwas in allen drei Dimensionen stattfindet, also drei Zahlen gebraucht werden, um Position oder Richtung anzugeben. Sogar Spiele mit **isometrischer** Darstellung (von schräg oben) wie „Command & Conquer" oder "Ultima" sind streng genommen ebenfalls 3D: Die Objekte wuseln eifrig nach vorne, hinten und zur Seite und verändern ihre vertikale Position – theoretisch ist auch das dreidimensional. Der Durchbruch für die „echten" räumlichen Programme kam aber erst mit den Klassikern der texanischen Spielegurus id Software und mit „Ultima Underworld" von Looking Glass: Endlich kann sich jeder Spieler vorstellen, wirklich in der künstlichen Welt zu leben. Statt dürrer Gittermodelle und einfarbiger Flächen gibt es plötzlich realistische Himmel, gekachelte Böden und Armaturen sowie Holzpaneele an den Wänden. Vorberechnete Hintergrundbilder, so beeindruckend sie auch wirken, verblassen neben den neuen, flüssig animierten Welten. Die entscheidenden Merkmale dieser Spiele, die in einer weiter anschwellenden Lawine über den Markt hereinbrechen, sind also klar: Frei bewegliche Perspektive in einer aus texturierten **Polygonen** aufgebauten Welt. Je realistischer, desto besser. Spiegelungen, Schatten und Nebelschwaden wünscht der Spieler, bewegliche Lichtquellen, reflektierende und matte Oberflächen, weiche Konturen und hohe Kontraste sollen es sein. Und richtig ansprechend wäre das alles, wenn diese groben Riesenpixel endlich verschwänden. Flüssig animiert muß die Darstellung natürlich auch sein, denn unterhalb von zehn Bildern pro Sekunde ruckeln Bewegungen und das Spiel wird zäh. Spielemacher versuchen seit jeher, Vertrautes zu verwenden, um Spieler tiefer in ihre Welten hineinzuziehen. Mit einer möglichst realistisch dargestellten Umgebung läßt sich das leichter erreichen: 3D wirkt echter als 2D. Warum also hat die Entwicklung der ersten räumlichen Spiele so lange gedauert?

Um das zu verstehen, muß man sich die Unterschiede zum klassischen zweidimensionalen Spiel vor Augen führen. In 2D ist alles flach, jedes Objekt kann durch nur zwei Zahlen im Raum positioniert werden. Früher meist direkt flach auf dem Bildschirm („Pong", „Pac-Man"), später auch von schräg oben. Die Umrechnung von Spielkoordinaten in Bildschirmkoordinaten ist dabei relativ einfach. Einigermaßen realistische Teilbilder lassen sich schon bei der Entwicklung berechnen und als Bitmaps speichern, das Programm muß sie auf dem Bildschirm nur noch zusammensetzen.

Für echtes 3D ist die Mathematik anspruchsvoller. Zusätzliche Schwierigkeit: Jeder Punkt im virtuellen Raum muß erst wieder auf eine zweidimensionale Fläche projiziert werden, nämlich auf den flachen Bildschirm. Wie das geschieht, bestimmt die Position und Blickrichtung einer gedachten Kamera. Bei den meisten Ballerspielen sitzt sie dort, wo der Kopf des Spielers wäre. Bei Autorennen läßt sich meist eine von mehreren Positionen wählen, und für Replays gibt es fest montierte Kameras, die in Blickrichtung

IEN IN 3D für die Zukunft

vorbeisausenden Objekten nachschwenken. Die 3D-Projektion ist nicht nur schwieriger zu verstehen und zu programmieren, sondern vor allem auch viel rechenaufwendiger, weil mehr Zwischenschritte nötig sind. Ein Programmierer kann die Position eines 2D-Bitmaps mit etwa vier Befehlen berechnen. Für die Projektion eines einzigen 3D-Punktes können es aber Dutzende oder sogar Hunderte von Anweisungen an den Prozessor sein. Weil ein Computer pro Sekunde aber nur eine begrenzte Anzahl von Befehlen durcharbeiten kann, müssen die Programmierer seit jeher eine Grenze ziehen.

„Elite" ist 1983 auf dem C-64 eine Sensation. Ein Spiel, das dreidimensionale Gittermodelle von Raumschiffen darstellt und relativ flott bewegt, ist auf erschwinglichen Computern so noch nicht da. Heute lächelt man darüber, aber damals ist jeder beeindruckt: Ein cleverer Programmierer schafft es, mehr aus der Kiste zu holen, als alle für möglich halten. Heutige Computer sind unvorstellbar viel mächtiger als der C-64 (ein durchschnittlicher PC ist etwa 1000 mal schneller und hat 500 mal so viel Speicher). Natürlich reicht die Rechenpower von PCs auch heute noch nicht aus, um wirklich realistische Animationen zu erzeugen. Bei etwa 10 Millionen beleuchteten Polygonen pro Sekunde vermuten Grafikkartenhersteller Bilder von Fernsehqualität. Das schafft noch kein PC, auch nicht mit einem teuren 3D-Beschleuniger. Selbst hoch spezialisierte Spielkonsolen arbeiten sich gerade erst über die 100 000 Polygone hinaus. Spieler aber wollen



"Hexen": Eine ältere Grafikengine

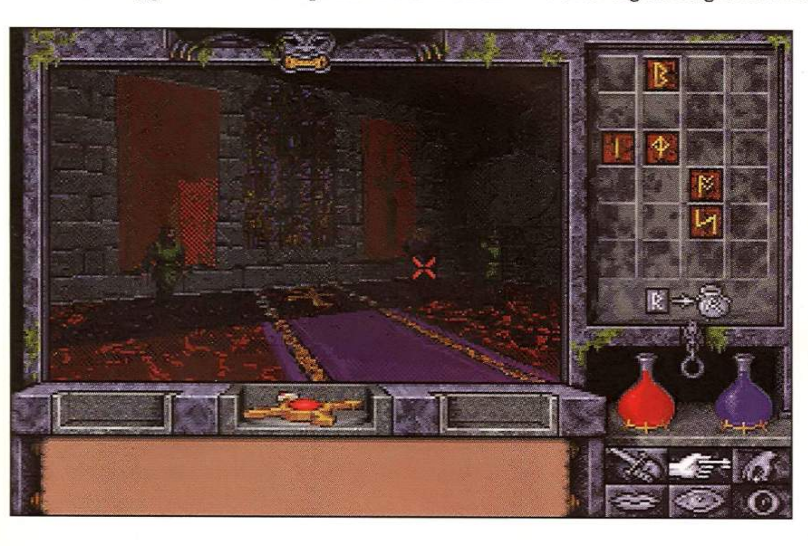
immer mehr Realismus. „Ist mir doch egal, ob das kompliziert ist. Die Entwickler sollen sich halt was einfallen lassen." Also wird geschummelt. Und getrickst. Und an allen Ecken und Enden gespart, wo niemand es sieht, um das letzte bißchen Leistung effektvoll einzusetzen. Software-Hersteller id entwickelte 1992 für seinen längst indizierten 3D-Erstling eine Technik namens **Raycasting**. Zwar sind die Böden einfarbig und die Figuren grobpixelig und schlecht animiert, aber die Optik ist neu und das Spiel über Nacht ein Bestseller. Möglich ist die Meisterleistung (der Quellcode ist für Neugierige im Internet verfügbar) durch Reduktion auf das Wesentliche: Man kann nicht auf und ab schauen, alle Wände sind gleich hell und stehen rechtwinklig zueinander, aber die skalierten Texturen sorgen für mehr Realismus als je zuvor.

Im kurz zuvor erschienenen „Ultima Underworld" legen Origin und Looking Glass sogar eins

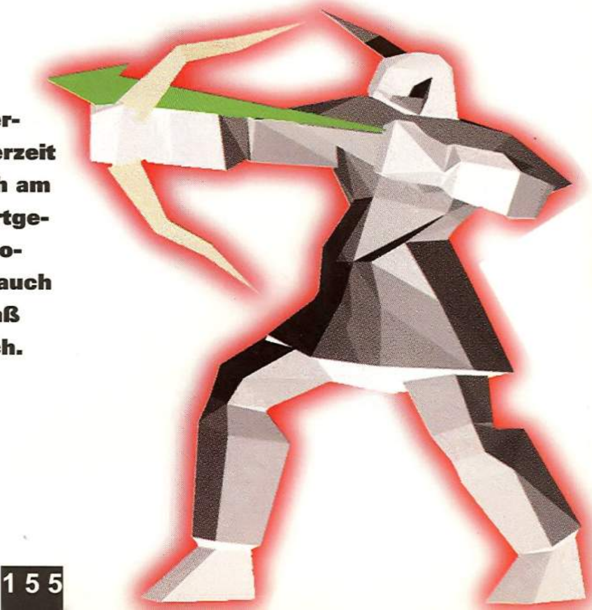
Ob Ballerorgie oder Strategie: Immer mehr Spiele nutzen die Vorteile moderner 3D-Technologie. Wir klären, warum es dazu kam und wie das ganze überhaupt funktioniert.

Raycasting

Inzwischen überholte Programmiertechnik für 3D-Spiele. Für jede am Bildschirm sichtbare Pixelspalte sendet das Programm einen gedachten Strahl in die 3D-Welt aus und stellt so fest, welche Mauer in der Spalte dargestellt werden muß und wie stark die Pixel gestreckt und gestaucht werden müssen, damit die Perspektive stimmt.



"Ultima Underworld", seinerzeit das technisch am weitesten fortgeschrittene Programm. Und auch vom Spielspaß her vorbildlich.



Depth-Cueing

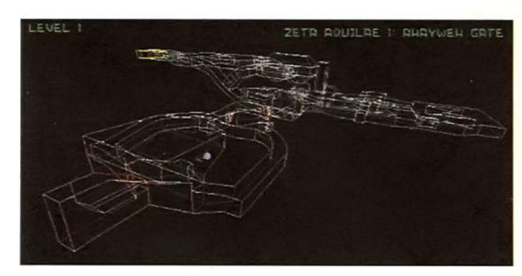
Technik, die weit Entferntes heller oder dunkler zeichnet. Gibt dem Auge einen überzeugenden Eindruck von Tiefe und sorgt dafür, daß viele Objekte im Dunklen oder im Nebel verschwinden und nicht gezeichnet werden müssen.

BSP-Trees

Verfahren, das eine dreidimensionale Welt schon beim Entwurf so zerlegt, daß von jeder Position aus alle umliegenden Polygone nach ihrer Entfernung sortiert sind. Dann kann die 3D-Engine Flächen in der richtigen Reihenfolge zeichnen, damit entfernt liegende Wände durch nähere verdeckt sind. Ist bisher nur für unbewegliche Polygone möglich.

drauf: Raycasting wie gehabt, aber mit texturierten Fußböden. Dafür läuft die Animation nur in einem kleinen Ausschnitt – was die Zahl der zu berechnenden Pixel senkt – und nicht übermäßig flüssig. Um den Realismus zu erhöhen, greifen die Entwickler wieder in die Trickkiste. Sie stellen entfernte Objekte dunkler dar und erzielen so zwei Vorteile: Ein überzeugender Eindruck von Tiefe und gleichzeitig deutlich verringerter Rechenaufwand, weil viele Objekte im Dunkel verschwinden und nicht gezeichnet werden müssen. Diese Technik nennt sich **Depth-Cueing** und ist immer noch gebräuchlich.

Vollbild und 30 Bilder pro Sekunde gibt's erst mit dem nächsten 3D-Ballerspiel von id Software: Die Texaner um John Carmack graben ein cleveres Rechenverfahren aus, das seit den frühen siebziger Jahren unbeachtet in Universitätsarchiven verstaubt. Mit Hilfe von binären raumteilenden Bäumen, sog. **BSP-Trees**, zerlegen die Designer jeden Level schon beim Entwurf so, daß er automatisch richtig von hinten nach vorne dargestellt wird. Dadurch entfällt ein kompletter Rechenschritt und es ist möglich, komplexe Welten flüssig auf dem PC darzustellen. Die beweglichen Gegner kopieren sie dann einfach in die düsteren Dungeons. Daß man im Spiel nicht auf dreidimensionale, sondern wieder nur auf flache Bitmaps trifft, fällt damals kaum jemandem auf. Und daß Wände nach wie vor lotrecht und die Level in Wirklichkeit zweidimensional angelegt sind, stört ebenfalls niemanden.



"Descent 2": Übersicht des Levels

Die nächste Hürde nehmen zwei junge Programmierer von Parallax mit „Descent": Erstmals kann sich der Spieler völlig frei in wirklich alle Richtungen drehen und bewegen. Und auch Wände dürfen nun beliebig schräg im Raum stehen. Nun ja, fast. Auch hier wird geschummelt:

DIE TRICKS DER PROGRAMMIERER

Um mehr Rechenzeit für Grafikeffekte zu haben, sparen Programmierer unbemerkt mit Tricks wertvolle Prozessorzeit. Einige der beliebtesten Kniffe:

Fackelschein: In „Ultima Underworld" verschwindet der größte Teil des Levels im Dunkeln: Was schwarz ist, muß der Prozessor nicht berechnen.

Nebelschwaden: Bullfrog taucht die „Magic Carpet"-Welt in Nebel. Die meisten Hügel bleiben unsichtbar.

Alles im Lot: „Hexen" und Consorten verzichten auf schräge Fußböden und Mauern, um das Texture Mapping zu vereinfachen und ein paar Prozessortakte zu sparen.

Fischauge: In NovaLogics „Comanche" krümmt sich der Horizont in der Ferne auffällig nach unten. Weniger sichtbare Landschaft bedeutet weniger zu berechnende Pixel, und das bedeutet schnellere Grafik.

Aufklappende Häuser: Vor allem Autorennspiele begrenzen die 3D-Berechnungen dadurch, daß Objekte erst ab einer bestimmten Entfernung sichtbar werden. Das führt bei langen Geraden zu plötzlich an der Straße auftauchenden Häusern. Deshalb werden besonders enge Kurven und tiefe Schluchten eingebaut.

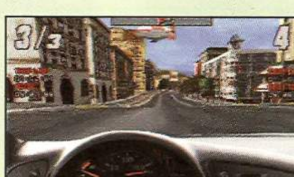
Grobe Klötze: Je weniger Polygone, desto weniger Rechenaufwand. Deshalb werden in Prügelspielen die Figuren mit spezieller Software so stark reduziert wie möglich. Dann legt man schlau gezeichnete Texturen darauf und es sieht trotzdem gut aus.



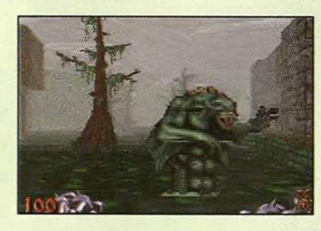
"Magic Carpet": Der Nebel spart Chip-Power



Comanche: Wenig Boden maht schnell



"Bleifuß": Je enger die Kurve, desto flotter



"Hexen": Über Monster kann niemand springen



"MDK": Der Hintergrund ist nur gezeichnet

3D-Sprites: In "Eradicator" werden für die Gegner einfach platte Sprites verwendet. Und von diesen Sprites sehen viele auch noch von allen Seiten gleich aus. Nur Monster haben mehrere Bilder, die verwendet werden, als wären sie auf eine achtseitige Schachtel gemalt.

Unendlich hohe Monster: „Hexen" ist im Levelaufbau zweidimensional, es gibt weder Brücken noch Unterführungen. Warum also prüfen, ob Objekte übereinander liegen? Wieder ein paar Takte eingespart, dafür kann man aber auch nicht über Monster springen.

Clevere Reflexionen: Fensterscheiben von Rennwagen und Spiegel an den Wänden reflektieren manchmal etwas. Für echte Reflexionsberechnungen sind PCs aber viel zu langsam. Statt dessen benutzt man „Chrome Wraps": Eine hinter dem Spiegel positionierte Kamera filmt nach außen und das Bild wird als seitenverkehrte Textur auf den „Spiegel" kopiert.

Berge und Himmel: In fast allen 3D-Spielen gibt es einen weit entfernten „Hintergrund". Dieser wird nicht berechnet, sondern besteht aus einer großen Zeichnung, die hinter allen anderen Objekten vorbei bewegt wird, sobald der Spieler die Perspektive wechselt.



Um leichter festzustellen, welche Wände jeweils sichtbar sind, bestehen die Level aus lauter Kästen, die beim Levelbau wie an einer komplizierten Kette aneinander gehängt werden. Beim Zeichnen läuft der Computer einfach so lange an diesen Ketten entlang, bis er weiß, daß der nächste Raum vollständig unsichtbar ist und hört dann sofort auf, weiter Rechenzeit an ihn zu verschwenden. In „Descent“ ist noch ein anderes Problem gelöst: Die Darstellung von verschiedenfarbig gemusterten Polygonen ist schwierig und so rechenaufwendig, daß die Vorgängerprogramme nur senkrechte Flächen zeichnen und die Texturen einfach spaltenweise strecken. Erst später kommen waagerechte dazu, etwa für die Fußböden. Dabei kopiert das Programm jeweils eine gedrehte Linie aus einem Bodenmuster waagerecht auf den Bildschirm. Warum wieder nur waagerecht oder senkrecht? Nun ja, hier haben die Entwickler clever getrickst: Um festzustellen, welcher Pixel wohin gezeichnet werden muß, ist eine Division durch den Abstand nötig. Leider sind Divisionen das schlimmste, was man einem Spiel antun kann: Sie sind sehr langsam. Haben aber mehrere Punkte den gleichen Abstand, braucht man nicht für jeden einzelnen eine Division, sondern man rechnet einmal und verwendet das Ergebnis für alle gemeinsam. Nun liegen bei vertikalen oder horizontalen Flächen (Wänden und Böden) alle senkrechten und waagerechten Linien in genau der gleichen Entfernung. Deshalb sind die Programmierer in der Lage, erst Wände und dann Böden mit bunten Mustern auszukacheln. Was aber, wenn eine Fläche schräg im Raum steht? Auch dann gibt es eine Linie im Polygon, deren Punkte alle den gleichen Abstand zur Kamera haben, auch wenn sie nicht so einfach zu finden ist wie zuvor. Das entdecken die Entwickler von Parallax und stricken flugs die 3D-Engine von „Descent“ drumherum. Neu in der Actionballerei ist auch, daß sie bewegliche Lichtquellen berechnet. Danach passiert lange Zeit wenig Neues. Immerhin werden die Ballerspiel-Engines so aufgebohrt, daß man rauf und runter blicken kann. Erst 1996 erschien ein neues Spiel von id Software, das die Maßstäbe für 3D-Engines wieder neu definiert und technisch immer noch ungeschlagen ist: Die Texaner basteln schon länger an einer echten 3D Engine, die noch komplexere BSP-Trees verwendet und sowohl bewegliche Lichtquellen als auch vorberechnete Schatten ermöglicht. Um wirklich das Letzte aus den damals neuen Pentium-Prozessoren zu holen, hat id Michael Abrash nach Dallas geholt. Der Assembler-Guru und 3D-Programmierer genießt in Amerika einen legendären Ruf. Nach anfänglichem Hype wird es ein paar Monate still um die Firma. Die Entwickler werkeln an der Engine und ersten Levels: John Carmack programmiert 3D-Routinen, Michael Abrash optimiert sie.

Für die Lichteffekte nutzen sie sogenannte Lightmaps: Das sind auf teuren Grafikworkstations vorberechnete Helligkeitsverteilungen, die mit einem Sechzehntel der Texturenauflösung gespeichert werden. Erst im fertigen Spiel legt die Engine diese fertigen Lichteffekte auf Wände und Böden und berechnet die korrekte Glättung dieser Helligkeitstexturen. Daraus resultieren die perfekten weichen Schatten und hohen Kontraste in diesem Spiel. Die Entwickler verwenden außerdem **Mip-Mapping** – vorher nur auf extrem teuren Grafikworkstations möglich – und verhindern so das Auftreten von störenden Pixelmustern auf weit entfernten Flächen.

Zum ersten Mal in Computerspielen kommt auch echtes **Z-Buffering** zum Einsatz, um für jedes Einzelbild die beweglichen Objekte in die bereits gezeichnete Szene aus unbeweglichen Flächen einzusortieren. Die Engine ist so perfekt programmiert, daß nirgends Flächen schlecht aneinanderpassen, Lücken entstehen oder Polygone sich plötzlich umsortieren. Viele andere 3D-Spiele kamen auf den Markt, tolle Engines wurden beworben und besser animierte Spiele angekündigt. Doch bisher gibt es nichts, was technisch an die Engine aus Texas heranreicht.

Gregor vom Scheidt/ste

Mip-Mapping

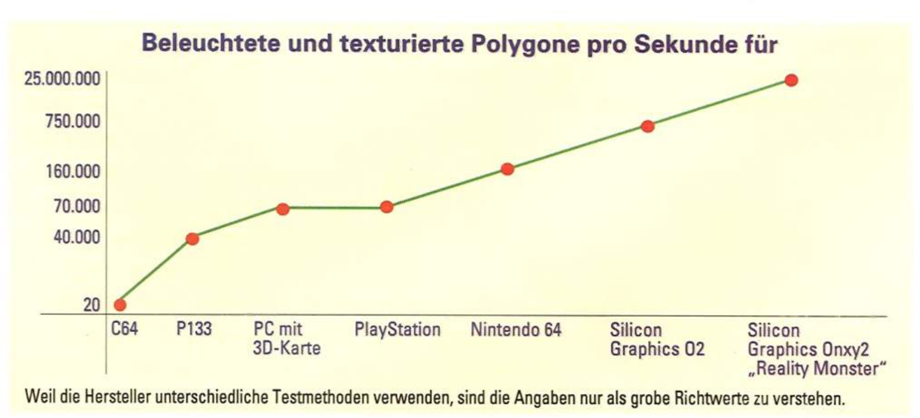
Um die bei vielen 3D-Spielen störenden Pixeleffekte zu vermeiden, die beim Verändern der Größe von gemusterten Polygonen auftauchen, speichert man jede Textur in mehreren Auflösungen und wählt jeweils das beste Format aus.



Das demnächst erscheinende "Hexen 2" basiert auf einer der derzeit besten 3D-Grafikengines von id Software: Phantastische Lichteffekte und praktisch keine Clipping-Fehler oder sonstige Störungen im Bild

Z-Buffering

Für jeden Pixel am Bildschirm wird die Entfernung zum Betrachter gespeichert. So kann man feststellen, ob ein neu zu zeichnender Pixel sichtbar ist: Nur dann, wenn er vor den bereits gezeichneten Punkten liegt.



Weil die Hersteller unterschiedliche Testmethoden verwenden, sind die Angaben nur als grobe Richtwerte zu verstehen.

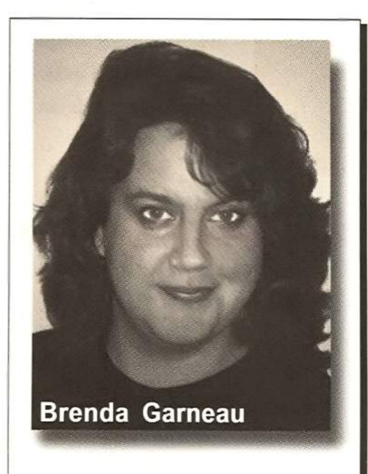
WING COM

Chris Roberts´ Thronfolger

Der Nachfolger des "Hollywood-Sternchens" Chris Roberts kommt von SEGA. Was bedeutet das für die Erfolgsserie?



Rob Irving, Adam Foshko (Director und Video-Producer) und Rod Nakamoto brüten über Ideen für das neue Wing Commander



Brenda Garneau

Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.

Rod Nakamoto nimmt den Platz auf dem heißesten Stuhl der Branche ein: der Kommandeurs-Sitz der "S.S. Wing Commander", einer der erfolgreichsten Computerspiel-Serien aller Zeiten. Mit Kurs auf "Wing Commander V", ist sich Nakamoto zwar des technologischen Standards bewußt, den die Fans der Serie gewohnt sind, gibt sich gleichzeitig allerdings sehr offen über die Fehler der vergangenen Jahre. Zu viel Hollywood? "Ja", gibt er zu. Zu teuer? Ein erneutes "Ja".

Während die meisten Fans glaubten, ihre geliebte Weltraum-Sim wäre mit dem Weggang von Chris Roberts gestorben, fängt laut Nakamoto alles jetzt erst richtig an.

Obwohl sein Name noch nicht so bekannt ist wie beispielsweise der seines Firmenkollegen Richard Garriott, bringt Nakamoto einen enormen Erfahrungsschatz in das Haus Origin ein. Als ehemaliger Vize-Präsident von SegaSoft und der Sega Interactive Development Division ist er mit Sicherheit kein Leichtgewicht. Tatsächlich reicht seine Spiele-Geschichte bis in die Tage zurück, als Vierfarb-Monitore noch ein Traum waren und der einzige Laut, den ein Computer von sich geben konnte, das Piepsen vor dem Systemabsturz war.

Er entwickelte das "Mockingboard", das erste Sprachsynthese-Produkt, das es für Heimcomputer gab. Er war unter anderem für Programme wie "Ikari Warriors", "Victory Road" und "Super Hang On" mitverantwortlich.

Jetzt bei Origin, steht Nakamoto mit seiner 22-köpfigen Crew zum Start nach "Wing Commander V" bereit, volle Kraft voraus. In diesem weltexklusiven Interview mit Power Play sagt er, was sich durch ihn bei der Serie ändern wird.

PP: Wenn man bedenkt, wer du bist und woher du kommst, dann könnte man etwas nervös werden, selbst wenn man Richard Garriott heißt.

Rod Nakamoto/Origin: (Lacht) Danke für die Blumen! Mein Background dient lediglich dazu, Origin noch stärker zu machen. Je mehr Erfahrung man hat, desto besser für die Firma. Origin ist definitiv eine der Firmen, wegen denen man stolz sein kann, dort arbeiten zu dürfen. Andererseits bringe ich natürlich auch eine Menge mit, das stimmt.

PP: Ich möchte gerne mit dir eine Reise in deine Vergangenheit machen. Lange bevor du dich den Konsolen zugewendet hast, warst du bereits in der PC-Branche tätig.

Rod: Das geht sogar noch weiter zurück. Meine erste eigene Firma stellte eine Sound- und Sprach-Peripheriekarte für den Apple II her, das sogenannte "Mockingboard". Das war mein erster Zugang zur Spieleindustrie. Um die Karte zu einem Erfolg zu machen, mußte ich sichergehen, daß die Spielentwickler sie auch mit ihren Produkten unterstützen würden. Ich verbrachte also einen Großteil meiner Zeit damit, einer damals sehr, sehr jungen Firma namens Electronic Arts nachzurennen, die sich mit

MANDER V

Rod Nakamoto stellt sich vor

einigen anderen Companies dazu bereit erklärte, meine Karte mit ihren Apple II-Produkten zu unterstützen.

PP: Das Mockingboard. In meinem Herzen ist ein großer Platz dafür reserviert. Ich erinnere mich, wie ich damals zum ersten Mal einen Computer sprechen hörte.

Rod: Zu dieser Zeit wurden einige beachtliche Dinge entwickelt und ich bin stolz, meinen Teil dazu beigetragen zu haben. Es war unvermeidlich, daß ich schließlich irgendwann mit Richard Garriott auf einem der "Applefests" (gerne benutzter Ausdruck für die frühen Apple Software- und Hardware-Shows) zusammenstieß, der damals noch ständig in seiner Lord-British-Robe auftrat. Zu dieser Zeit hatte ich natürlich noch keine Ahnung, daß ich irgendwann einmal mit ihm zusammenarbeiten sollte (lacht).

PP: Als du ihn auf diesen Veranstaltungen sahst, dachtest du dir, "Der hat nicht alle Tassen im Schrank"?

Rod: Ja, das glaube ich immer noch (lacht). Allerdings in einem positiven Sinne. Es ist seine Verrücktheit, die ihm zu der Brillanz verhilft, mit der er seine Produkte schon seit Jahren zu großen Erfolgen macht. Ja, er ist sehr verrückt, exzentrisch, aber in vielen Aspekten sehr scharf kalkulierend und kritisch, wenn es um das Geschäft und seine Produkte geht.

PP: In diesen alten Tagen hast du auch Titel für den PC-Markt entwickelt.

Rod: Ja, als ich mich der Hardwareseite des Marktes schließlich abwendete, zog ich wieder nach Los Angeles und begann mit der Entwicklerarbeit, ich programmierte und erstellte Artworks. Damals konnte man noch ein Produkt mit nur ein oder zwei Mann fertigstellen. Ich hatte einen Vertrag, der es mir erlaubte, einer der ersten zu sein, die die neue EGA-Karte, das 16-color Grafikboard für den IBM, benutzen durften. Das Problem war nur, und das war typisch für diese alten Tage, daß es keinerlei Dokumentation oder Anleitung zu dieser Karte gab. Es beruhte also vieles auf purem Experimentieren, was unheimlich aufregend war.

PP: Danach widmetest du dich den Konsolenspielen und gingst zu SegaSoft. Wie kamst du von da zu Origin und zur "Wing Commander"-Serie?

Rod: Dazu muß ich etwas ausholen. Um das Jahr 1989 oder 1990 wollte ich für den Konsolen-Markt arbeiten, da das Geschäft boomte. Ich baute also meine zweite Firma, Interactive Designs, auf, die den Konsolenmarkt unterstützen sollte. Tatsächlich wurde die Zeitspanne von

ROD NAKAMOTO



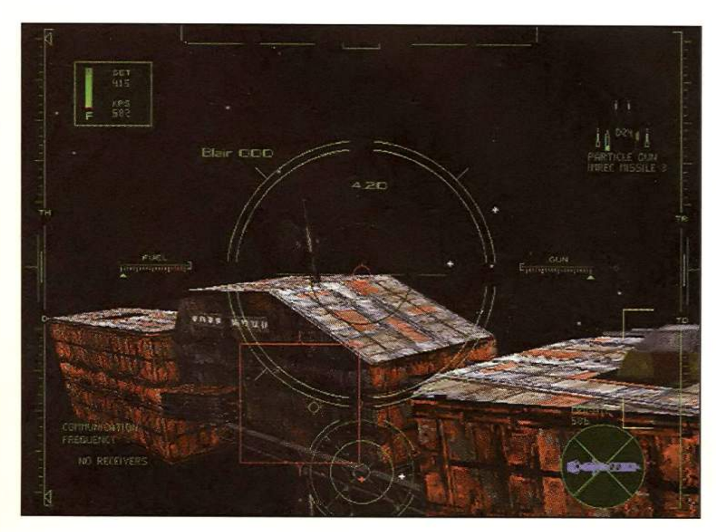
Rod Nakamoto steigt in die Fußstapfen des bisherigen Erfolgsdesigners der Serie, Chris Roberts



Wing Commander IV: Zu viel "Hollywood" statt Spiel?



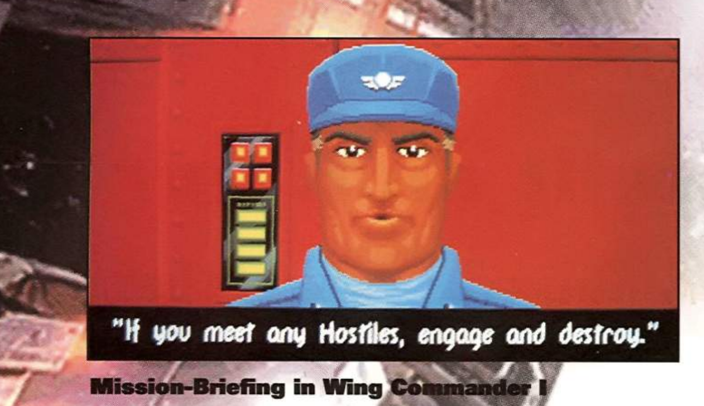
Hamill wird dem Projekt erhalten bleiben





Opfer eines Biowaffen-Angriffs in Wing Commander IV

Flug über eines der detaillierten Capital-Ships (Wing Commander IV)



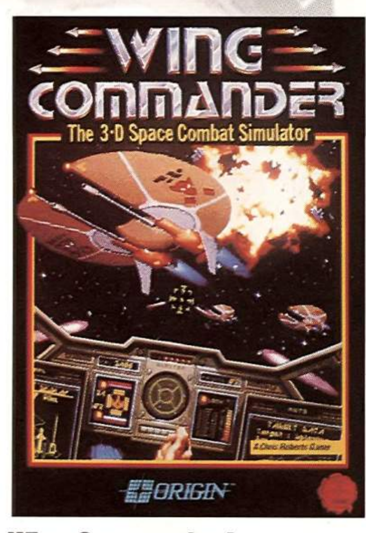
Mission-Briefing in Wing Commander I



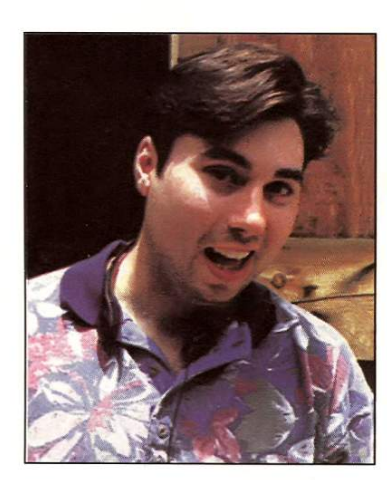


Im Cockpit einer der Jäger aus Wing I

"Ich bringe ein ganz anderes Arbeitswerkzeug mit"



Wing Commander I Packungsartwork



Chris Roberts verdingt sich nun bei seiner neuen Firma Digital Anvil

1990-1993 zu einer goldenen Ära für die Konsolen-Industrie. In den letzten Jahren zeichnete sich klar ab, daß eine erneute Umschichtung zu erwarten war. Ich dachte mir, ich könnte auf dem PC-Markt letztendlich erfolgreicher sein, Origin erschien mir als der ideale Partner.

PP: Deine Geschichte liest sich wie eine "One-Man-Show". Du bist ursprünglich Künstler, wurdest zum Entwickler von Hardware, dann Software.

Rod: Meine geschäftliche Vorgehensweise liegt gewiß darin begründet, daß ich als Künstler angefangen habe, der als Einzelperson jedem Projekt das Äußerste abgewinnen wollte. Viele Male mußte ich erkennen, daß das in einem Team oder innerhalb einer Partnerschaft nicht möglich war. Für mich war es viel produktiver, möglichst viele Aspekte selbst kontrollieren zu können. Heute geht das alles nicht mehr. Mit der Größe, den Anforderungen und der Tiefe, die ein heutiges Produkt verlangt, funktioniert es nur noch mit Teamarbeit. Hauptsächlich bin ich wegen der Aufopferungsbereitschaft und der tadellosen Zusammenarbeit des Maverick-Teams (die Entwicklergruppe hinter der "Wing Commander"-Serie) zu Origin gegangen. Als Team denken, handeln und arbeiten sie dennoch wie eine Person.

PP: Wie hast du den Job bekommen?

Rod: Durch einen sogenannten Kopfjäger. Von Erzählungen her weiß ich, daß sie wohl recht viele Kandidaten gefragt hatten, ob sie den Job wollen. Es sollte ein Kopf der Gruppe für die Dauer von sechs bis neun Monaten gefunden werden.

PP: Hat schon irgend jemand bezweifelt, daß du das erreichen könntest, was Roberts geschafft hat?

Rod: Nun, wie du dir vorstellen kannst, denkt jeder, daß man eine Person suchte, die in die Fußstapfen von Chris Roberts tritt. Obwohl Chris ein brillanter Kopf ist, ein kreatives Genie, habe ich aber meine eigenen Schuhe, die ihre eigenen Spuren hinterlassen. Ich bringe ein ganz anderes Arbeitswerkzeug mit, und ich denke, daß man das der kommenden "Wing Commander"-Folge ansehen und anmerken wird.

PP: "Wing Commander" hat eine immens große, loyale Fangemeinde. Wie wirst du den Drahtseilakt schaffen, genug Neues einzubringen, ohne den Spieleveteranen die geliebten Charakteristika ihrer Serie zu nehmen?

Rod: Wenn du das Design-Team kennenlernen würdest, wäre dir schnell klar, warum jedes der Spiele, so unterschiedlich sie auch sein mögen, so groß der technische Fortschritt von Folge zu Folge auch sein mag, der Grundidee der Serie treu bleibt. Die Leute, die hier designen, sind allesamt selbst hardcore "Wing Commander"-Spieler. Genau das merkt man den Produkten an. Genau das wandert auch in die Produkte. Deswegen kann man sich in jeder Version des Spiels zurechtfinden und den Vergleich mit vorausgegangenen Produkten der Serie anstellen. Wenn ich nicht wüßte, daß das unmöglich ist,



Furiose Ballereien im Bitmap-Universum von Wing Commander I

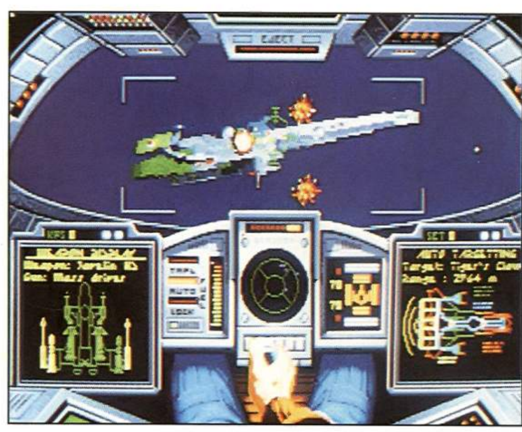
könnte ich mir leicht vorstellen, daß sie, wenn das Team einmal nicht zur Arbeit erscheinen würde, dann in einem der von ihnen selbst erschaffenen Raumschiffe zum Mars geflogen sind, um dort ein Bier zu trinken. Sie *leben* tatsächlich im "Wing Commander"-Universum und das spüren die Spieler unserer Produkte sehr genau.

PP: Um all dem Katzenjammer um Chris Roberts´ Weggang den Wind aus den Segeln zu nehmen: Die Serie wird also immer noch durch wahre Leidenschaft vorangetrieben?

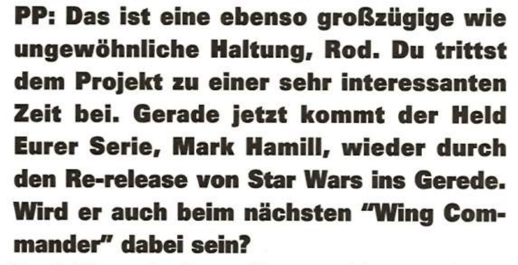
Rod: Ja. Man muß wirklich begreifen, daß heutzutage eine Einzelperson kein Spiel mehr kreieren kann. Ein Teil des Genies von Chris Roberts war es, daß er es verstand, das Designteam gut zu leiten. Man muß verstehen, daß es 22 Leute sind, die sich mit Leib und Seele um das Spiel kümmern. Bei allem Respekt für Chris oder die jetzigen Leiter der Unterteams, ist es nur die Gesamtheit der Truppe, die zu einem guten Resultat kommen kann. Die treibende Kraft des Teams ist ungebrochen, denn diese Leute sind die gleichen.

PP: Kann man trotzdem sagen, daß du bestimmst, wohin sich die Serie letztlich bewegen wird?

Rod: Sicherlich fungiere ich in den meisten Bereichen der Entwicklung als Führungskraft. Ich stelle die Verbindung zwischen der Entwicklung, dem Marketing und der Promotion der Serie her, als eine Art Manager. Mein Arbeitsfeld ist in diesem Fall natürlich sehr sensibel, es besteht eben aus einer kreative Gruppe von Leuten. Ich muß ständig die Balance halten und alle Aspekte gleichwertig behandeln und sicherstellen, daß die kreativen Energien auch rüberkommen und nicht im Sande verlaufen. Dabei muß vor allem berücksichtigt werden, daß der technologische Aspekt, auf den wir nicht verzichten können, nicht zu sehr in den Hintergrund gedrängt wird. Bei den meisten anderen Dingen wie Marketing, Promotion und Repräsentierung des Maverick-Teams arbeite ich eher für sie. Es macht mich sehr froh das sagen zu können, und es ist mir auch nicht peinlich. Ich habe zwar meine Dinge zum Spiel beizusteuern, aber in Wirklichkeit arbeite ich für sie. Die ganze Popularität dieses Produktes soll schließlich dem Team zugute kommen, ich bin nur einer von ihnen. Es ist einfach so, daß sie mich eben zum Sprecher für sich gemacht haben.

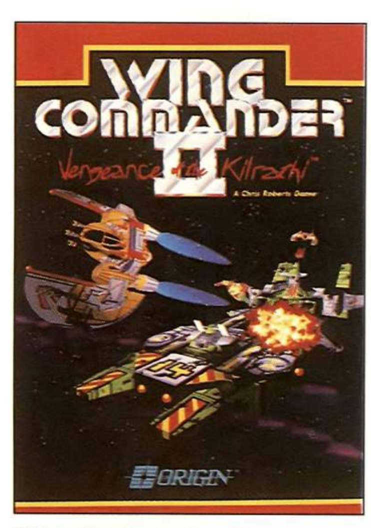


Anflug auf die "Tiger´s Claw" (Wing Commander I)



PP: Das ist eine ebenso großzügige wie ungewöhnliche Haltung, Rod. Du trittst dem Projekt zu einer sehr interessanten Zeit bei. Gerade jetzt kommt der Held Eurer Serie, Mark Hamill, wieder durch den Re-release von Star Wars ins Gerede. Wird er auch beim nächsten "Wing Commander" dabei sein?

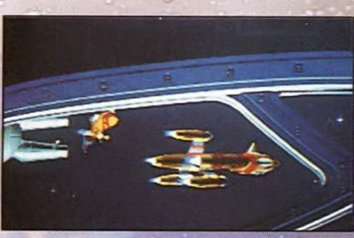
Rod: Oh, mal sehen. Alles was ich sagen kann ist "vielleicht". Zur Zeit kann ich noch keine Details herauslassen. Ich würde Euch aber gerne eine exklusive "Wing Commander"-Entwicklungsserie für Power Play geben, in der ihr dann mehr erfahrt. Ein Blick hinter die Kulissen kann nicht schaden. Für das Team und auch für eure Leser wäre es gut, die Entwicklung dieses doch sehr speziellen Produktes schrittweise zu zeigen.



Wing Commander II Packungsartwork

PP: Mit Sicherheit. Wie konntet ihr eigentlich Mark Hamill für die Serie gewinnen?

Rod: Das hängt viel mit den Inhalten der "Wing Commander"-Serie zusammen, die sich zu denen von Star Wars sehr ähnlich verhalten. Es machte einfach Sinn, ihn dafür zu besetzen. Jemand der diese Art von Fiction so sehr repräsentiert, kann ein so geartetes Produkt nur vorantreiben. Als "Wing" III erschien, half die Präsenz von Mark Hamill dem Produkt einen ganz anderen Stellenwert als den eines gewöhnlichen Spiels zu geben. Ex war sehr clever, ihn zu casten und hat sich ausgezahlt.



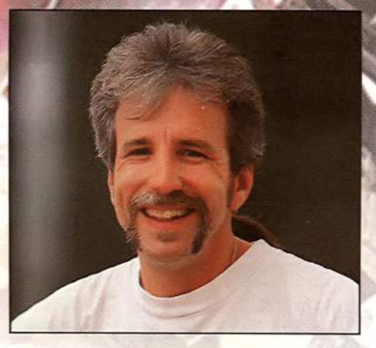
Wing Commander II

PP: Vor allen Dingen jetzt, durch den Re-release von Star Wars. Hier in den USA drehen die Leute ja schier durch deswegen.

Rod: Ja, es ist unglaublich, daß der Platz eins der Ranglisten schneller als damals erreicht wurde und daß schon innerhalb der ersten Woche 35-36 Millionen Dollar eingespielt wurden. Das ist phänomenal. Ein zwanzig Jahre alter Film.

Pete Shelus (Hptprogr.), Mark Vearrier (Art Director), Jeff Grills (Engine), Frank Roan (Proj. Director)

"Der eigentliche Spielteil soll zum Mittelpunkt werden"



Dave Downing (Produzent)



Wing Commander III Packungsartwork



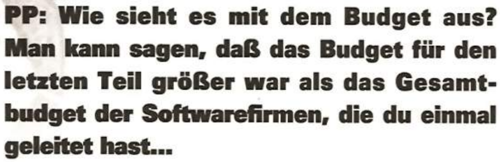
Malcolm McDowell (Wing III)

PP: "Wing Commander I" war die erste Flugsimulation, die eine Rahmenhandlung besaß. Wie wird die Story in Zukunft gehandhabt? Es gab Kritiken, die besagten, daß die Serie zu "Hollywood-mäßig" geworden wäre und mehr einem Film als einem Spiel gleichen würde...

Rod: Ja. Um ehrlich zu sein, stimme ich damit sogar überein. Wir wollen jetzt dem eigentlichen Spiel, den Missionen wieder mehr Beachtung zukommen lassen, schließlich basiert darauf in erster Linie der langjährige Erfolg der Serie. Ohne den "Blockbuster"-Charakter des Spiels zu verlieren, kommen wir jetzt einer ausgewogeneren Lösung zwischen Gameplay und Movies bedeutend näher.



Adam Foshko (Video-Producer) und Billy Cain (Lead Designer) bei der Arbeit



PP: Wie sieht es mit dem Budget aus? Man kann sagen, daß das Budget für den letzten Teil größer war als das Gesamtbudget der Softwarefirmen, die du einmal geleitet hast...

Rod: Absolut. Auch das hatte mit diesem Hollywood-Stilmittel zu tun. Meine Meinung ist, daß ein Großteil dieses Geldes weitaus effizienter und sinnvoller hätte genutzt werden können. Jetzt haben wir eine kontrolliertere finanzielle Umgebung, wir gehen die Dinge bedachter an und werden mit unseren Lösungen dem Produkt gerechter. Was das Spiel anbetrifft, nur um dir einen kleinen Eindruck zu vermitteln, wird der eigentliche Spielteil zum Mittelpunkt werden...(lange Pause). Es wird immer noch ein sehr starkes Einzelspieler-Produkt sein. Wir haben jetzt allerdings eine sehr starke und einzigartige Multiplayer-Komponente beigefügt. Die "Wing Commander"-Fans werden die Chance bekommen, das Universum in einem ganz anderen Licht zu sehen. Du bist die erste Person, der ich diese Information gegeben habe (lacht). Du mußt verstehen, daß ich noch sehr vorsichtig bin und keine Versprechungen machen will, die wir dann nicht halten können.



PP: Das weiß ich zu schätzen, Rod. Im Falle von "Wing Commander" kreiert ja schon alleine der Name Hype.

Rod: Ich war ein "Wing Commander"-Fan der ersten Stunde. Als sich die Serie immer mehr der Hollywood-Schiene zuwandte, hat mich das schließlich von ihr weggebracht. Ich möchte die Aufregung zurückbringen, die ich empfand, als ich das erste Mal ein Teil des Wing-Universums wurde. Dieser Gedanke ist unsere Antriebsfeder.



John Rhys-Davies und Mark Hamill als Paladin und Blair (Wing Commander III)

PP: Glaubst du, daß die gesamte Spieleindustrie ein Opfer dieser "Laß-uns-soviel-Filmsequenzen-wie-möglich-einbauen"-Mentalität wurde?

Rod: Ja, absolut.

PP: Wann glaubst du, hat das angefangen?

Rod: Oh, daran kann ich mich nicht erinnern. Richtig offensichtlich wurde es jedenfalls bei "Wing Commander IV", doch es gab natürlich noch andere. Sogar SEGA, als Konsolen-Entwickler, versuchte sich an einer Reihe von movielastigen Produkten. Das kam durch die Zusammenarbeit mit Digital Pictures, die versuchten ihre neuesten Errungenschaften auf die damals neue SEGA-CD-Platform zu bringen. Es endete in einem Desaster. Sie verließen sich so sehr auf die Wirkung dieses Hollywood-Elementes, daß die Produkte so gut wie gar kein Gameplay aufwiesen. In einer Videothek kann ich mir doch ein Video für nicht mal einen Dollar ausleihen und bekomme viel mehr geboten. Dennoch glaube ich nicht, daß Videosequenzen komplett verschwinden werden. Die Technologie wird sich verbessern, doch das wird noch eine Weile dauern. Bevor wir keinen Weg finden, einen derartigen Videoaufwand kostengünstiger zu betreiben, sind die Tage der sieben bis neun Millionen Dollar-Budgets für die Computerspiele-Industrie erst einmal gezählt.

PP: Beim letzten "Wing Commander" belief sich das Budget doch sogar auf zwölf Millionen Dollar?

Rod: Vor lauter Zahlen weiß ich das selbst nicht mehr so genau, aber ich glaube, es handelte sich "nur" um acht Millionen Dollar.

PP: Kann man da überhaupt noch Gewinne machen?

Rod: Ja, ja! Genau darum geht es. Das haben sie

zwar, aber es war weit von den zu erwarteten Gewinnen entfernt, die man bei einer solchen Verkaufszahl einfahren sollte. Mit allen Kosten ging das vielleicht gerade mal so null-null auf, was zwar beruhigend ist, gleichzeitig aber zeigt, welche Gewinne man wirklich hätte erzielen können.

PP: Man kann also behaupten, daß du dazu da bist, das Budget für "Wing Commander V" kleiner zu halten?

Rod: Stimmt, aber ohne die Qualität oder das Gameplay darunter leiden zu lassen. Und man kann das erreichen. Es gibt so viele Alternativen das zu schaffen und wir spielen sie im Moment alle durch.

PP: Interessant, daß das Einbringen von Spielspaß keinen Cent kostet. Die meisten Dinge, an die sich ein Spieler erinnern wird, die ihn zum lachen bringen, kosten fast nichts. Wir stecken das Geld in Maschinen, die so viel wie Häuser kosten, doch der Sinn für das "billige" Gameplay geht uns dabei völlig verloren.

Rod: Da gebe ich dir recht. Erinnere dich einmal. Ich weiß noch, als ich bei SEGA war und "Sonic The Hedgehog" mein Produkt war. Dieses eine Spiel mit seiner 2D-Grafik, hat in seiner gesamten Laufzeit über 300 Millionen Dollar Gewinn gebracht. Das ist einzigartig! Ebenfalls "Mario" oder auch PC-Produkte wie id Softwares Spiele, die nur von einer Handvoll Leute in einem kleinen Haus gemacht wurden. Dies sind die Dinge, die einem Produkt Einzigartigkeit verleihen. Nur das zieht die Spieler an, geht direkt an die Wurzeln dessen, was den Leuten heute wirklich Spaß macht.

PP: Wann hast du das letzte Mal ein solches Spiel gesehen?

Rod: Ich mache eine sehr strenge Linie zwischen Konsolen- und PC-Markt. Sie ziehen verschiedene Arten von Spielern und letztendlich Käufern an. Sony feierte Erfolge mit seinem maskottchenartigen Charakter "Crash Bandicoot". Die Ansicht, bei der man von einem Seitenscroller zu einer First-Person-Perspektive schwenken konnte, war schon recht einzigartig. Ich sehe die gleiche Originalität in den ersten Spielen für Nintendos Ultra 64. Es ist schon ironisch. Die Technologie wird immer moderner, doch die Ideen für das Gameplay bleiben stets die gleichen. Die ganze Industrie verschwendet ziemlich wenig Mühe und Gedanken an die Elemente, die sie eigentlich am wenigsten kosten und einen hohen Gewinn versprechen. Wir stecken alles in die Hardware. Wir erkaufen höhere Auflösungen und 3D-Grafikbeschleuniger. Das einzige, in das kein müder Entwicklungscent gesteckt wird, ist der Spielspaß, das Gameplay. (Pause) Dabei veranlassen einen nur diese Faktoren, ein Spiel wieder und wieder zu spielen. Ich kann dir ehrlichgesagt gar kein Produkt der letzten Zeit nennen, das mich so sehr fasziniert hat, daß ich mir es selbst gekauft hätte. Ich hoffe, daß das, was ich hier tue zu einem Spiel führen wird, das ich mir selbst kaufen würde.

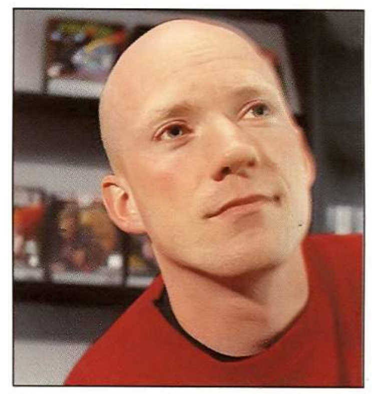
PP: Gibt es ein Spiel, das sich in deinem Gedächtnis als "Lieblingsspiel aller Zeiten" festgesetzt hat?

Rod: Wahrscheinlich nicht einmal das. Da müßte ich sehr weit zurückgehen. Ich bin so ein Oldtimer (lacht). Ich muß bis in die Tage des Atari 800 zurückgehen, zurück zu "Star Riders", "Arcon" und "M.U.L.E.". Die Elemente dieser Spiele werden bis heute kopiert. Ich bezeichne diese Spiele als Klassiker und ich glaube wir würden alle gut daran tun, einige ihrer Funktionsweisen und Szenarien in unsere neuen Produkte hinüber zu retten.

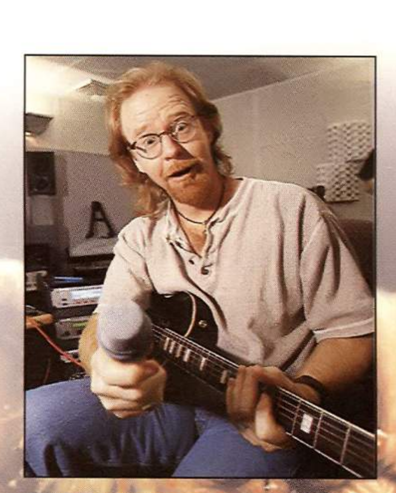
Brenda Garneau/f



Intro-Sequenz aus Wing Commander III



Patrick Bradshaw (Product Manager)



Stretch Williams (Audio Director)



Frühes Entwicklungsmodell einer Arrow aus Wing Commader III



Weltraumgefecht aus Wing Commander III

Power Post

Peter Steinlechner

"Mama, 's Poscht is dahaa!" Mit dieser kleinen Hommage an die Landauer Jugend eröffnen wir diesmal die Power Post. Denn auch dicke Kinder wissen: Eure Briefe sind uns jederzeit herzlich willkommen!

SO ERREICHT IHR UNS

Post:
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München
Fax:
089/4613-5046
eMail:
75162.405@compuserve.com

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben. Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Konze(r)ntration

Was mir sehr gut gefallen hat, ist das Interview mit Warren Spector. Ich finde es zum Teil erschreckend, was er über die großen Konzerne (Walt Disney & Co) berichtet. Wie ist es möglich, daß solche Konzerne ihre (schlechten) Produkte dem Markt regelrecht aufzwingen können? Wenn es schon reicht, nur einen Verkaufsplatz in den Läden zu kaufen, anstatt Qualität zu erbringen, wie schlecht steht es dann mit dem Computermarkt?

Nico Föller, Heusenstramm

Sicherlich hat Warren Spector mit seinen Warnungen recht: Sobald sich Großkonzerne in die momentan noch halbwegs heile Spielewelt einmischen, könnten halbseidene Marketing-Maßnahmen in Verbindung mit dem großen Geld wirklich dazu führen, daß kleine, aber innovative Hersteller wie Looking Glass an die Wand gedrückt werden. Allerdings ist es momentan noch nicht soweit. Im Gegenteil: Derzeit ziehen sich einige "Big Player" wie die amerikanische Telefonfirma GTE Interactive wieder aus dem Geschäft zurück. Die Medienkonzerne Time Warner und Viacom verkaufen ihre Beteiligungen oder reduzieren ihr Engagement. Auf der anderen Seite entstehen viele kleine, neue und hoffentlich kreative Firmen: Peter Molyneux, John Romero, Sid Meier oder Chris Roberts wenden sich ab von den großen Companys und konzentrieren sich auf das, was wirklich zählt, nämlich gute Spiele zu machen.
Ganz nebenbei: Zum Glück gibt es ja eine kritische Presse. Falls es zu irgendwelchen echten Fehlentwicklungen kommt, berichten wir natürlich.

Verlorene Stadt

Da habe ich, obwohl ich langjähriger Power-Play-Abonnent bin, tatsächlich einmal nicht auf Eure Wertung gehört und mir "Die Stadt der verlorenen Kinder" gekauft und was ist? Ich bin damit doch glatt auf die Nase gefallen. Mit der deutlichen Kritik hat Frank die Probleme tatsächlich auf den Punkt getroffen. Das Adventure ist ja wirklich beinahe unspielbar. Die 70 Märker, die ich dafür hingeblättert habe, hätte ich lieber gleich aus dem Fenster geschmissen. Wobei mir eines wirklich unverständlich ist: Wie kommt es, daß ein großer Hersteller wie Psygnosis, der ja sonst eigentlich ganz gute Programme abliefert, einen solchen Murks verkauft? So schön "Die Stadt der verlorenen Kinder" auf den ersten Blick aussieht, wegen der vielen Designfehler dürfte es kaum jemandem Spaß machen. Ich verstehe wirklich nicht, daß die Verantwortlichen das nicht vor der Veröffentlichung merken und rechtzeitig für Abhilfe sorgen.

Bernd Kopf, Bochum

Hinterher ist man immer klüger. Daß "Die Stadt der verlorenen Kinder" kein Ausbund an Spielspaß ist, wissen mittlerweile vermutlich auch die Herren bei Psygnosis.

Durchschnittlich

Als ich die letzte Ausgabe von Power Play durchgelesen habe, ist mir aufgefallen, daß die getesteten Spiele nur durchschnittlich waren und es keinen richtigen Hit gibt. Auch Martin hat sich in seinem "Steckbrief" ja darüber beschwert. Wehmütig dachte ich da an vergangene, bessere Zeiten zurück: An die Vorweihnachtszeit. Ich habe mir mal die Mühe gemacht, die Ausgaben 12/96 und 04/96 miteinander zu vergleichen. Meine Ergebnisse: Die durchschnittliche (Solo-) Spielspaßwertung lag mit 63,78% deutlich über der von dieser Ausgabe mit 51,94%. Vierzehn mal konnten sich die Tester damals zu einem "Super" hinreißen lassen, also elf mal öfter als im letzten Monat. Damals wurden sieben Volltreffer und keine einzige "Vorsicht Schrott"-Warnung ausgesprochen. Diesmal gab es keinen einzigen Volltreffer, dafür aber vier "Schrott"-Warnungen. Im Dezember wurde die werte Kundschaft noch mit lang ersehnten Spitzentiteln wie "Command & Conquer 2" (87%), "Privateer 2" (86%), "MW 2 Mercenaries" (87%), "Schleichfahrt" (80%) oder "Toonstruck" (90%) in Versuchung geführt, diesmal sollten "Ecstatica 2", "G-Nome", "Magic the Gathering", "POD" und "Theme Hospital" begeistern, alles nur Spiele aus

dem oberen Mittelfeld. Ich finde es sehr bedauerlich, daß für die Industrie anscheinend nur die zwei Monate vor Weihnachten zählen, während sonst die große Langeweile herrscht. Durch diesen Terminzwang, unbedingt am 24.12. fertig zu sein, passieren dann Pannen wie mit dem "Bundesliga Manager 97". Vielleicht könnte man Weihnachten vierteljährlich feiern, dann müßte man sich hoffentlich bald nicht mehr so oft mit durch Tests solch grottenschlechter Spiele vollgestopfte Magazine lesen. Es kann Euch doch keinen Spaß gemacht haben, an dieser Power Play zu arbeiten. Ich hoffe auf ein Einsehen der Softwareindustrie, damit ich meinen Körper auch diesen Sommer nicht den krebserregenden Sonnenstrahlen aussetzen muß und meine vornehme Blässe wahren kann.

Bernd Hesse, Paderborn

In den ersten drei Monaten des Jahres sah es – von wenigen sehr guten Spielen wie "MDK" abgesehen – wirklich ziemlich mau aus. Deine Statistik bringt das nur allzu deutlich zum Ausdruck. Was den Sommer betrifft: Für Sonnenöl würde ich kein Geld ausgeben. Über die meteorologische Lage auf dem Spielemarkt der nächsten Monate informieren wir Power-Play-Wetterfrösche ja regelmäßig in Previews: Wie es derzeit ausschaut, müßten eigentlich ausreichend wirklich gute Spiele erscheinen. Nach langem Tief zieht über Grönland ein großes Hoch zu uns. Übrigens: "Theme Hospital" zähle ich persönlich nicht nur zum oberen Mittelfeld.

WebQuarters

Ein dickes Lob an Eure Internet-Seiten! Seitdem Ihr dort jeden Tag die interessantesten Meldungen aus der Szene veröffentlicht, sind die PP-WebQuarters bei mir zur absoluten Pflicht geworden. Fast noch besser gefällt mir allerdings die Idee mit den Leser-Sites. Ich bin mal sehr gespannt, wie sich dieser Einfall in der Praxis bewährt. Weiter so!

P. Amis, eMail

Vielen Dank für die Blumen! In unseren "Power Ticker" stecken wir sehr viel Zeit und Mühe, da ist ein gelegentliches Lob willkommen. Was die Leser-Sites betrifft, sind wir ebenfalls sehr gespannt und gucken jeden Morgen nach, ob wieder ein paar interessante Seiten per eMail eingetrudelt sind. So wie es aussieht, könnten diese von Lesern gestalteten Seiten zu bestimmten Spielen langfristig eine spannende Sache bleiben.

Feierabend

Als mit 34 Jahren vermutlich schon etwas älterer Leser von Power Play muß ich jetzt auch mal meine Meinung zu einem Problem loswerden, das mich als leidenschaftlicher Spieler schon länger beschäftigt: Daß nach wie vor die meisten Programme erstens zu schwierig sind und man zweitens viel zu lange braucht, um sie durchzuspielen. Ich spreche von einem ganz aktuellen Fall: Kurz vor Weihnachten habe ich mir das geniale "Tomb Raider" gekauft und bin von dem Programm auch sehr angetan. Allerdings mußte ich inzwischen feststellen, daß ich einfach nicht die Zeit habe, alle 14 Level durchzuspielen. Ich denke wirklich, hier müßten sich die Hersteller mal was einfallen lassen. Eine Möglichkeit wäre es gerade bei "Tomb Raider" gewesen, versteckte Level einzubauen, die man nicht unbedingt durchlaufen muß. Dann machen die ganzen Hardcore-Spieler jede einzelne Mission durch, und ich sowie andere Feierabend-Zocker müssen sich nur durch die wichtigen Level kämpfen. Es ist schon etwas frustrierend, wenn man, wie ich bei "Tomb Raider", nur die ersten Level mit viel Vergnügen spielt und aus Zeitgründen den Rest nicht mehr erlebt. Ich weiß bis heute nicht genau, was eigentlich aus Lara Croft geworden ist, denn weiter als bis zum achten Level bin ich nicht gekommen.

Joachim Keese, eMail

Du sprichst eines der Grundprobleme von Computerspielen an, für das noch kein Hersteller eine befriedigende Lösung gefunden hat. Eigentlich ist es ja seltsam, daß bei einem frei programmierbaren Gerät wie dem Computer keine flexible Gestaltung der Spieldauer möglich ist. Andererseits sind Spiele immer noch verhältnismäßig teuer, also muß ein guter Titel nicht nur Qualität, sondern auch Quantität bieten. Und wenn ich ganz ehrlich sein soll: Wirklich gute Spiele können eigentlich nicht lang genug sein, von derart guten Programmen wie "Tomb Raider" könnte ich noch ein paar mehr Level vertragen.
Was meinen andere Leser dazu? Dauert es zu lange, ein PC-Spiel zu lösen? Wer freut sich schon auf Programme wie "Ultima 9", in das man vermutlich gleich ein paar Jährchen eintauchen kann? Oder sagt Euch der Ansatz von LucasArts Desktop Adventurs à la "Yoda Stories" mehr zu: Schneller Spielspaß für zwischendurch? Wer dazu eine Meinung hat: Ab mit dem Brief an die Power Post.

Wunderkiste

Glückwunsch zu dem wirklich sehr guten Vergleich "Konsole contra PC. Wer spielt besser?" Ich muß gestehen, daß ich aus reiner Neugierde fast meinem PC untreu geworden wäre und mir beinahe ein N64 angeschafft hätte (oder es wenigstens versucht hätte, schließlich sind die Dinger überall ausverkauft). So gut das Gerät auch ist: Jetzt weiß ich, was Nintendos Wunderkiste kann und stecke das Geld demnächst lieber in eine gute 3D-Grafikarte.

Stefan Hinrich, eMail

Nintendos N64 ist technisch beeindruckend, aber wie schon in dem Artikel steht: Letztlich kommt es darauf an, für welche Art von Spielen man sich interessiert. "Command & Conquer" macht mit dem Joypad wirklich keinen Spaß.

Zuordnung

Was haltet Ihr davon, wenn Ihr bei den Tests eine Altersempfehlung abdrucken würdet? Entweder Eure, oder die der USK. Und: Könntet Ihr mal eine Zuordnung Eurer Prozentbewertung zu den Meinungen im Meinungskasten machen, z.B. 80%-100%=super, 60%-80%=Gut, usw.?

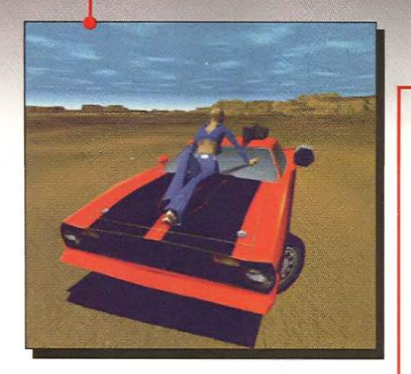
Felix Müller, Aumühle/Hamburg

In letzer Zeit erreichen uns relativ viele Zuschriften, wir sollten eine Altersempfehlung oder die Einstufungen der USK bei unseren Tests angeben. Klingt eigentlich sinnvoll, wir überlegen, ob wir eine derartige Angabe bei der nächsten Renovierung des Wertungskastens berücksichtigen.
Was das Verhältnis von Prozentbewertung und den Gesichtern im Meinungskasten (redaktionsintern manchmal liebevoll "Strahlemann" genannt) angeht: Natürlich gibt es normalerweise einen Bezug von der Meinung des Testers zur Gesamtwertung. Aber so direkt, wie Du es in Deinem Beispiel machst, kann man es nicht umrechnen. Die Gesamtwertung gibt immer die Gesamtmeinung der Redaktion wieder. Dazu setzen wir uns alle in der monatlichen Wertungskonferenz zusammen und diskutieren die Wertungen aus. Das jeweilige "Meinungsgesicht" gibt dagegen die persönliche Meinung des Testers wieder. Größere Unterschiede zwischen den beiden Wertungen ergeben sich bei Programmen, für die sich absolute Spezialisten wirklich interessieren, die aber für Otto-Normalspieler wenig geeignet sind.



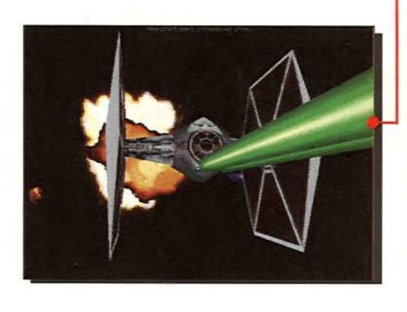
Interstate 76

Activision macht es spannend, doch jetzt sollen wir definitiv in der nächsten Ausgabe Charlies Engel auf die Straße schicken können.



X-Wing vs. Tie Fighter

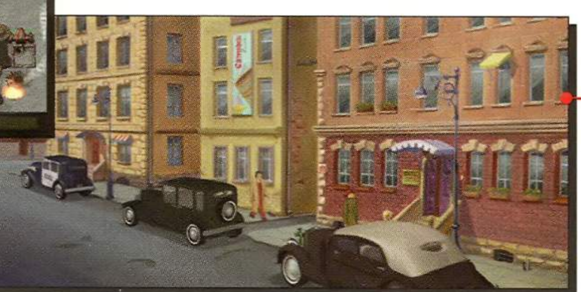
Passend zum Re-release der Star-Wars-Trilogie im Kino dürft Ihr nun auch auf dem Bildschirm Machtspiele veranstalten.



Earth 2140 & Jack Orlando

Topware macht jetzt seine eigenen Spiele: „Earth 2140" und „Jack Orlando" haben das Handwerkszeug, „C&C" und „Baphomets Fluch" in den Schatten zu stellen. Unser Test zeigt, ob sie das auch wirklich schaffen.







erscheint am **21. Mai**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Hengst (mh), verantw.
Stellvertretender Chefredakteur: Frank Heukemes (fh)
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Redaktion: Knut Gollert (kn), Michael Galuschka (mg), Ulrich Smidt (us), Peter Steinlechner (ste)
CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Sascha Gliss (sg), Max Magenauer (mm), Martin Schnelle (mash), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Online: Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Sonntag von 11.00 Uhr bis 15.00 Uhr
Tel.: 089/162675
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046
Layout & DTP: Karin Kohler, Katja Milles, Paul Dlugosch, Rudolf Scharl
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Novalogic/EA

Anzeigenleitung: Thomas Neumann (333)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (165)
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf, Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/71304-05, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 3b + 4: HBM Medienservice Braukhaus, Verlagsservice, Margaretenstr. 49, 82175 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1997
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789
Int. Account Manager: Michelle Berner (360)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-0181446-6400, Fax.: 0044-0181446-6402
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 0081-3-3800-3229, Fax 0081-3-3927-8261

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm, Tel: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg, Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Preise: Power Play: Einzelheft 7,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 82,80 Mark; Ausland: 106,80 Mark; A: 588,- ÖS; CH: 82,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar bei München
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH
Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsanschrift: MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

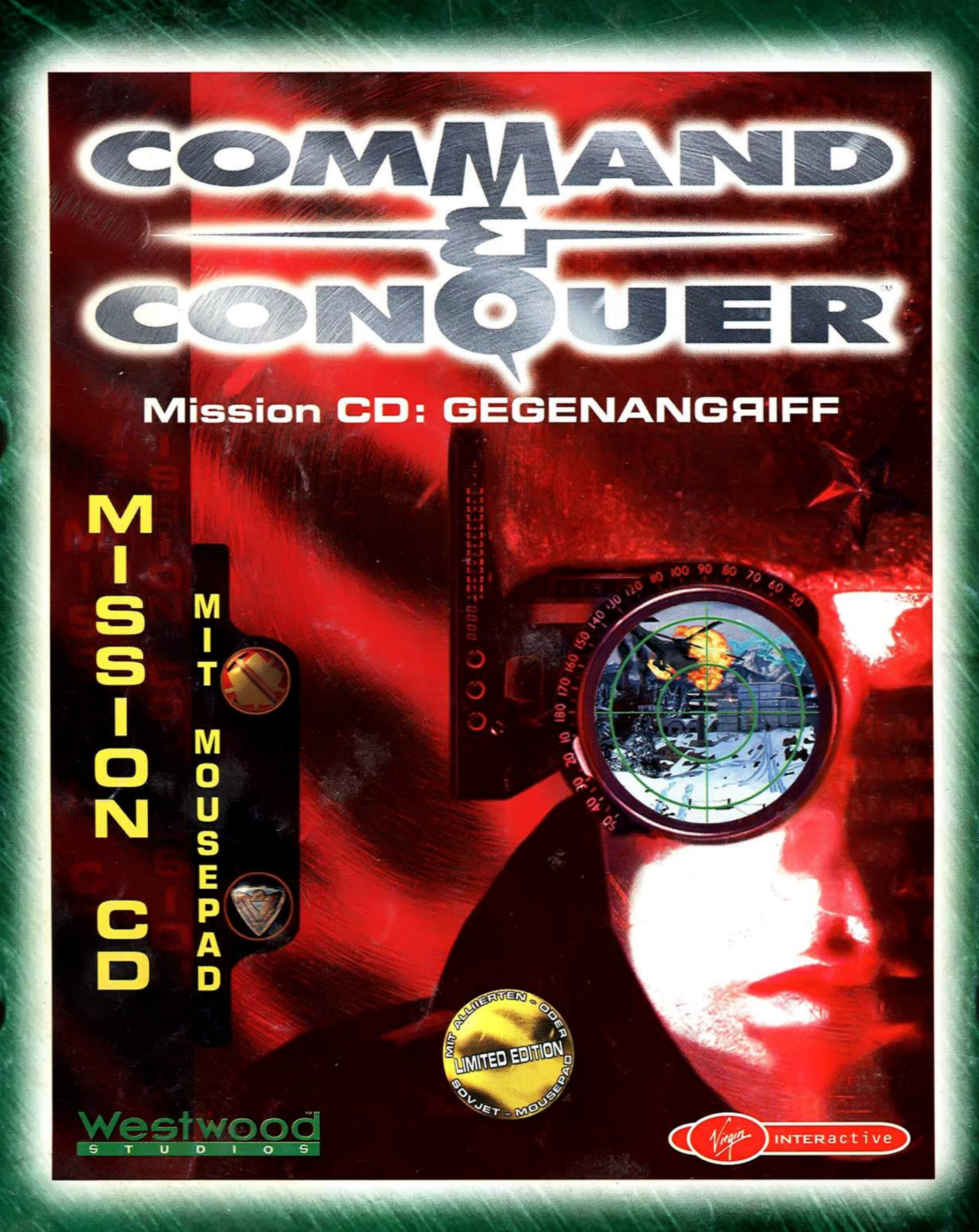






Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

NUR ECHT IN DIESER VERPACKUNG!



HOTLINE 040/39 11 13 · INTERNET www.vie.co.uk

Der Gegenangriff rollt: acht neue Alliierten-Einzelmissionen, acht neue Sowjet-Einzelmissionen, neue Spezialeinheiten, versteckte Geheimlevels und zahlreiche Multiplayer-Karten. Alles komplett in deutsch und original von Westwood. Und obendrauf gibt's dann noch ein Mousepad. Natürlich auch original von Westwood.

WARNUNG! +++ WARNUNG! +++ WARNUNG! +++ WARNUNG! +++ WARNUNG! +++ WARNUNG! +++ WARNUNG

Alle anderen im Verkehr befindlichen Ad-on-CDs sind nichtoffizielle, nicht genehmigte Fälschungen ohne Einzelmissionen. Drum merke: Nur wo Westwood draufsteht, ist auch Westwood drin!